

GL!TCHY FRAMES

#11

ENERO 2017

ENTRETENIMIENTO VISUAL



2017
2016

TE CONTAMOS POR QUÉ
EL 2016 FUE UNA CHOTA:
GENITAL JOUSTING

MENÚ

"El arte del error también es entretenimiento. La falla electrónica –o 'Glitch' en inglés– no afecta de forma negativa; más bien es una característica no prevista, un hecho singular que puede ser interesante. A partir de este marco, **Revista Glitchy Frames** nace del error para producir una secuencia de singularidades sobre el entretenimiento en general a base de nuestra experiencia, reflexión y crítica."
–Alejandro Anzoleaga, Director y Diseñador de **Glitchy Frames**.

Revista Glitchy Frames es un proyecto independiente que reúne muchas personas haciendo lo que más les gusta. Nuestro objetivo es seguir creciendo principalmente gracias a tu difusión; compartiendo nuestro material ya nos estás dando una mano enorme y siempre vamos a estar agradecidos por eso. Naturalmente, llevar acabo un proyecto de tal magnitud consume mucho tiempo de trabajo y gastos varios. Si estás interesado en aportar podés participar en Patreon.com/gyfs o mediante MercadoPago y cada mes vamos a enviarte el PDF de la revista para descargar, entre otros premios que iremos formulando.








Para publicitar en la revista contáctanos vía e-mail a ***pr@glitchyframes.com***



EDITORIAL

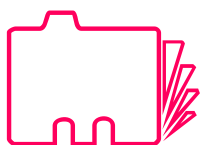
Terminado un año resulta casi inevitable hacer un balance. Empieza enero y automáticamente nos ponemos en modo retrospectivo, analizamos qué nos reparó el año anterior y que está por venir.

Difícilmente nos podamos poner de acuerdo en cuanto al sentimiento generalizado que nos dejó el 2016. Sin embargo, hay algo en lo que podemos coincidir: en materia de entretenimiento, 2016 fue un año extraordinario. El gaming, el cine, las series y los cómics parecen gozar de un consumo cultural casi consensuado por todos. Porque así es, el público consume cada vez más productos culturales. Sea por un nuevo despertar en sus intereses o porque realmente la calidad de estos productos es tan alta que ya no se puede ignorar, la industria del entretenimiento, en todas sus variantes, está atravesado uno de sus mejores momentos.

¿Qué nos genera esto? Una nueva mirada. Una mirada que ya no puede estar limitada a nuestro pequeño mundo sino que debe considerar todo el universo que se está expandiendo frente a nosotros. Dejando la metáfora algo pretenciosa de lado, lo que queremos decir es que la proliferación de productos culturales casi que nos obliga a empezar a considerar otras cosas más allá de lo que veníamos acostumbrados. Quizás una revista mensual no sea suficiente para ustedes y sea mucho para nosotros. Es por eso que, tarde o temprano, van a tener grandes novedades sobre la evolución de Glitchy Frames como plataforma.

Mientras tanto, en este número van a encontrar notas de diversos temas para que, en un mismo lugar, puedan tener una mejor aproximación a este universo expandido que hace al entretenimiento.

Ya lo dijo Umberto Eco, “la belleza del universo no es sólo la unidad en la variedad, sino también la diversidad en la unidad”. Por este motivo, les proponemos disfrutar la diversidad y la cantidad de esta edición.



STAFF

DIRECCIÓN & DISEÑO

Alejandro Anzoleaga **@lale11**

EDICIÓN Y CORRECIÓN

Natalí Toiw **@natali_toiw**

Laura Amarilla **@heylauringui**

Alvaro Velasco

ESCRIBEN EN ESTA EDICIÓN

Federico Coronel **@Fedeguitar**

Solowi Fawles **@_daijoubanai**

Federico Lo Giudice **@okelfo**

Matías Puga **@ThatPBloke**

Laura Petroff **@monkeylibrium**

Germán Battiston **@CMDRGerkor**

Rodrigo Scarlata **@gordolocojuega**

Lucas Robledo **@LucasRobledo**

Tatiana Mon Avalle **@tatimonavalle**

Santi J. Ferrante **@nerdycinephile**

Nahuel Escalada **@NahuEscalada94**

Jorge Abreu **@ar_jorge1987**

Brian Clark **@iambrianclark**

Nicolás Dziuban **@razzo22**

Max. Baldo **@MegawackyMax**

CONSULTAS

Ante consultas o para publicitar tu emprendimiento contáctanos vía e-mail a **PR@glitchyframes.com**

GL!TCHY FRAMES

Año 2 - Nº 11 - ENERO 2016

Distribución gratuita

MENÚ



24

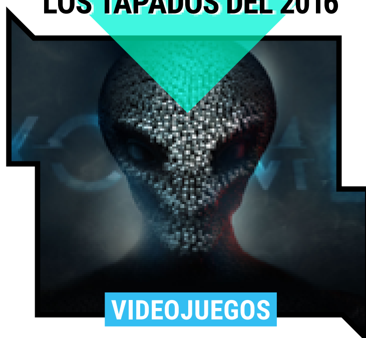
GENITAL JOUSTING

No podemos poner literalmente porongas en el menú de la revista sin que primero den su consentimiento, así que pasen a la página 24 para ver lo nuevo de los creadores de Broforce.

16
2006: un año de transición para los videojuegos

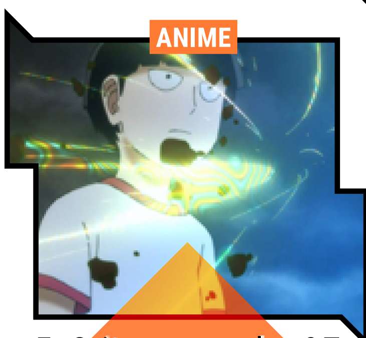

VIDEOJUEGOS

12
Juegos que quizás te perdiste de conocer, te presentamos LOS TAPADOS DEL 2016


VIDEOJUEGOS

28
Frank está de vuelta en **Dead Rising 4** para nuevamente destrozar craneos zombies


VIDEOJUEGOS

ANIME

¿Es Saitama con peluca? Te contamos de qué va **Mob Psycho 100** y porque verlo

70

CINE

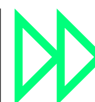
Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos: Sacá la bestia que hay en vos

50

SERIES

Te recomendamos cinco series del 2016 que nos volaron la cabeza

58





Destacados

Lanzamientos

Enero 2017

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**

BONUS



24/1



PIT PEOPLE | *Early Access*

Xbox One, Microsoft Windows 10



Pit People es un juego de estrategia desarrollado por The Behemoth, creadores de BattleBlock Theater y Castle Crashers. Esta nueva aventura explorará un género completamente nuevo presentando combates basado en turnos, cientos de luchadores y criaturas extrañas para luchar junto o contra ellas. Además podremos disfrutar de un modo cooperativo para dos jugadores, así como batallas competitivas 2 vs 2. El título estará disponible como versión preview de Xbox One y como acceso anticipado en Steam a partir del 13 de enero.



MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS: MEGA BATTLE

Xbox One y PlayStation 4



Los Power Rangers regresan al mundo de los videojuegos con una re-imaginación moderna del clásico género multijugador beat-em-up y el título originalmente lanzado en 1994 para Sega Genesis. Incluyendo modos para hasta 4 jugadores, Mighty Morphin Power Rangers: Mega Battle también cuenta con novedosas funciones como el Megazord, distintos tipos de ataques y un sistema de niveles por experiencia para que los jugadores desbloqueen nuevas mejoras, ataques y armas.



— **NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)**



GRAVITY RUSH 2



PlayStation 4

Kat está de regreso en la secuela, exclusiva para PlayStation 4, de uno de los mejores títulos de acción y aventura para PlayStation Vita. Con el regreso de la espectacular habilidad para manipular la gravedad, nuevos personajes, habilidades y nuevos enemigos además de los clásicos Nevi otra de las novedades que presenta Gravity Rush 2 es la adición de Raven, personaje del primer juego, como acompañante de Kat durante la historia controlado por la IA y la un mapa 3 veces más grande que el de la primer entrega, lleno de npc con diversas actividades y misiones secundarias.



RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD



Xbox One, PlayStation 4 y PC

Continuando la historia de los sucesos de Resident Evil 6, los jugadores experimentarán el terror directamente en primera persona. Centrándose mucho más en una experiencia de supervivencia, algunas mécanicas clásicas no estarán presentes y las armas serán mucho más limitadas. Pero por otra parte, regresarán funciones populares de los primeros títulos como los rompecabezas, la gestión de recursos y las hierbas curativas. La versión de PS4 tendrá soporte para PlayStation VR, haciendo que el juego sea completamente jugable, de inicio a fin, mediante realidad virtual.



DIGIMON WORLD: NEXT ORDER



PlayStation 4

¿Estás preparado para volver a salvar el Mundo Digital de su destrucción? Lanzado originalmente a principios del 2016 en Japón, la nueva aventura del mundo Digimon llega a occidente -en exclusiva para PlayStation 4- con más de 200 Digimon de la serie animada y Digimon Adventure Tri. Además, por primera vez, Digimon World: Next Order contará con la función de explorar el mundo digital con no uno, sino dos Digimon partners.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)



It's Free

PlayStation Plus y Games With Gold

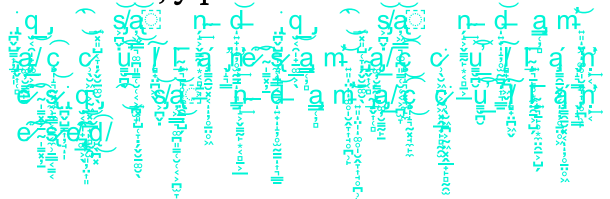
Por Federico Coronel **@Fedeguitar** / Alejandro Anzoleaga **@lale11**



En enero los usuarios de Xbox One podrán jugar dos títulos exclusivos y dos disponibles para Xbox 360 gracias a la retro-compatibilidad, lo que significa que podrán acceder a cuatro juegos por estar suscriptos a Games with Gold.

Para Xbox One, enero trae dos juegos del programa ID@Xbox con los siguientes títulos: *World of Van Helsing: Deathtrap* (desde el 1º al 31), un híbrido de acción-RPG con modo versus, una campaña cooperativa y una extensa campaña de un solo jugador donde se deberá defender el mundo contra los horrores del vacío; y *Killer Instinct Season 2: Ultra Edition* (desde el 16 de enero al 15 de febrero), un must para los fans de los juegos de lucha, con personajes únicos, juego fluido y un sistema de combo abierto.

Para Xbox 360 (y Xbox One gracias a la retro-compatibilidad), los miembros de Xbox Live podrán jugar a *The Cave* (desde el 1º al 15), un extravagante juego de aventuras de Double Fine y Ron Gilbert; y al *Rayman Origins* (desde el 16 al 31), el espectacular plataformero de Ubisoft con más de 60 niveles que incluyen plataformas de alta definición, conjuntos musicales, y peleas contra bosses.



¿CÓMO LOS CANJEO?

Suele pasar que uno no tenga espacio suficiente en el disco rígido para canjear los juegos gratuitos y así no perderlos una vez finalizado el mes, pero quizás no sabían que también existe otra alternativa además del Store de las consolas para canjear los juegos:

Xbox: En *Xbox.com* a través de ***este enlace*** y luego descargarlos desde el historial en la consola. O también con **Xbox One Smartglass**, la aplicación móvil cuenta con su propio store donde podemos canjear los juegos gratuitos sin necesidad de instalarlos.

PlayStation Network: En el Store web de PlayStation través de ***este enlace*** donde deben iniciar sesión con su cuenta de PSN, agregar los juegos al carrito y luego hacer checkout. Una vez hecho esto los juegos aparecerán en la biblioteca de su consola listos para instalar. O con **PlayStation App**, abriendo el store desde la aplicación móvil, disponible para iOS y Android, y seguiendo los mismos pasos como el Store web.

Tip: Estas variantes al store de la consola también sirven para aquellas personas que sean Xbox Gold o PS+ y todavía no hayan hecho el cambio a la nueva generación de consolas. De esta forma si algún día deciden hacer el cambio ya empezarán con varios juegos listos para descargar.



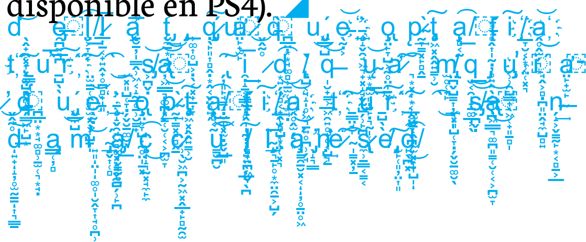


Los miembros de **PS Plus** (US) podrán descargar sus videojuegos gratis del mes de enero de 2017 para sus consolas PlayStation 4, PS3 y PS Vita.

En primer lugar, los usuarios de PS4 obtuvieron la versión remasterizada de la clásica aventura gráfica *Day of The Tentacle* (Cross-Buy con PS Vita); seguido de *This War of Mine: The Little Ones* de la mano de 11 bit studios, que nos invita a explorar las dificultades de la supervivencia durante la guerra desde una perspectiva completamente nueva: la de un niño.

Para los usuarios de PlayStation 3 llega el juego de carreras arcade *Blazerush* con modos para hasta 4 jugadores tanto en versus como en cooperativo; seguido por *The Swindle* (Cross-Buy con PS3 y PS4), una especie de “Payday steampunk" con heists generados en el momento, donde el objetivo final es robar un sistema de seguridad antes de que se ponga en marcha.

Por último, en PlayStation Vita encontramos el juego de puzzles *Azkend 2* con una historia ilustrada con cuidado e inspirada en las obras de Julio Verne; junto al espectacular y altamente desafiante juego de acción y aventura *Titan Souls* (También disponible en PS4).



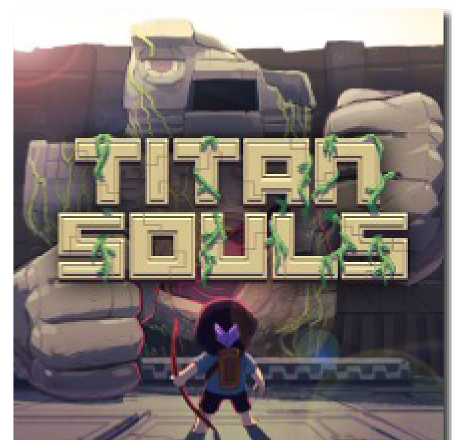












EXPERIENCIAS FRAGMENTADAS

CONTENIDOS DESCARGABLES

Texto Maximiliano Baldo **@MegawackyMax**

La proliferación de la plataforma digital como medio para obtener juegos brindó múltiples beneficios, tanto a usuarios como a desarrolladores. Los gamers tienen al alcance de un click el juego que quieran sin tener que moverse de la comodidad del sillón, y usualmente contando con ofertas tentadoras. Los desarrolladores poseen herramientas para facilitar parches y algunas mejoras para sus productos de manera rápida y eficiente, permitiéndose más libertades a la hora de crear sus universos virtuales. Pero así como todo tiene su lado bueno también tiene su lado malo, uno que es moneda corriente en cada nuevo lanzamiento: el **contenido descargable** o *DLC*.

Este ítem representa un añadido al juego base, y puede ir desde packs de texturas hasta capítulos completos de historia adicional. El *DLC* ha visto sus glorias y penas a lo largo de los años, y hoy es un elemento de estudio fascinante para cualquiera que esté interesado en el mundo gamer.

Entre sus mejores exponentes están todos aquellos elementos que surgen a un tiempo considerable de la salida del juego al que representan. Casos como *Don't Starve*, que añade mayor contenido al juego en cada nuevo *DLC*; *Shovel Knight*, que permite jugar como uno de los jefes; y las expansiones de *The Witcher 3, Hearts of Stone* y *Blood & Wine*, demasiado variadas y enormes como para nombrar en detalle. Algunos de estos paquetes de contenido son gratuitos, y los que no, justifican su precio al ofrecer material de gran calidad. Son elementos adicionales que el juego se ha ganado a base de esfuerzo y dedicación de producción, y los jugadores supieron apreciar eso.

Hasta acá todo bien, pero luego está el extremo opuesto del espectro: el polémico *DLC de Día Uno*, aquel contenido que aparece como compra opcional el mismo día del lanzamiento del juego. Cuando el título en cuestión es gratuito (por ejemplo un *MMORPG*) se puede justificar un poco el producto ya que los desarrolladores deben tener su fuente de ingreso, y el elemento opcional puede ser una buena forma de conseguirlo siempre y cuando su adquisición no derive en mejoras directas para el personaje, lo que lleva a casos de *Pay-2-Win* muy controversiales.

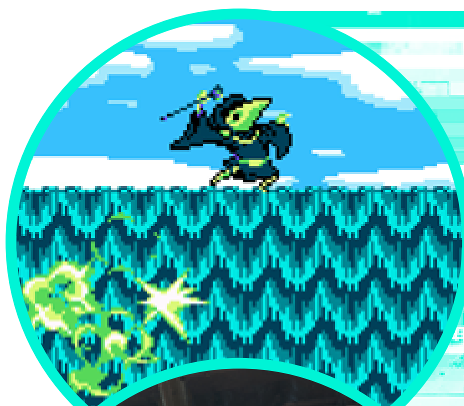
Peores son las ocasiones en las que el juego principal ya es pago, pero pide más dinero por

material que ya debería haber incluído y que fue recortado para venderse aparte. Uno de los ejemplos más resonantes fue el detalle del esperado *Metro: Last Light*, que había removido el *Modo Ranger* (muy querido por los fanáticos por su dificultad aumentada) para venderlo como *DLC* a cinco dólares, para aquellos que no habían pre-ordenado el título. Parece poco, pero fue como una cachetada para la fiel comunidad de jugadores que ya había disfrutado de la aventura anterior, *Metro 2033*.

Un caso particularmente digno de estudio es lo ocurrido con *Evolve*, una promocionada entrega multijugador asincrónico en la que un grupo de cuatro cazadores debía rastrear y derrotar a un enorme monstruo, controlado por otro jugador. Su premisa era ciertamente interesante, pero las cosas empezaron a oler mal cuando se empezó con la campaña comercial en la que se lanzó una vergonzosa cantidad de contenido descargable... incluso antes de mostrar el gameplay del juego. Y la cosa fue aumentando con toda clase de compras opcionales para un tìtulo que ya de por sí era pago. Esto se había convertido en el ejemplo más claro de una experiencia fragmentada que, para peor, resultó mediocre en el mejor de los casos.

Decimos que este caso es digno de estudio porque regresó hace poco como *Evolve: Stage 2*, y los cambios eran notables. Se trataba del mismo juego -ahora gratuito-, bastante más pulido y con un sistema de progreso mucho más sensato. *Turtle Rock Studios*, desarrollador del título, consiguió aprender de sus errores y modificar su estrategia comercial, recuperando a muchísimos jugadores en el proceso. Se sabe que en el futuro cercano volverá a añadir los *DLC*, pero quizá para entonces ya cuente con una base de seguidores lo suficientemente sólida y una selección de contenido mucho mejor. Vale la pena seguir de cerca esta evolución.

Sin embargo, y a pesar de estos casos, no siempre ocurren cosas así, y por eso hay que tener cautela a la hora de “comprar” experiencias fragmentadas. Se le podrá añadir unas flores al jarrón para que se vea más bonito, pero ese jarrón no debe venir en pedazos individuales desde un principio.











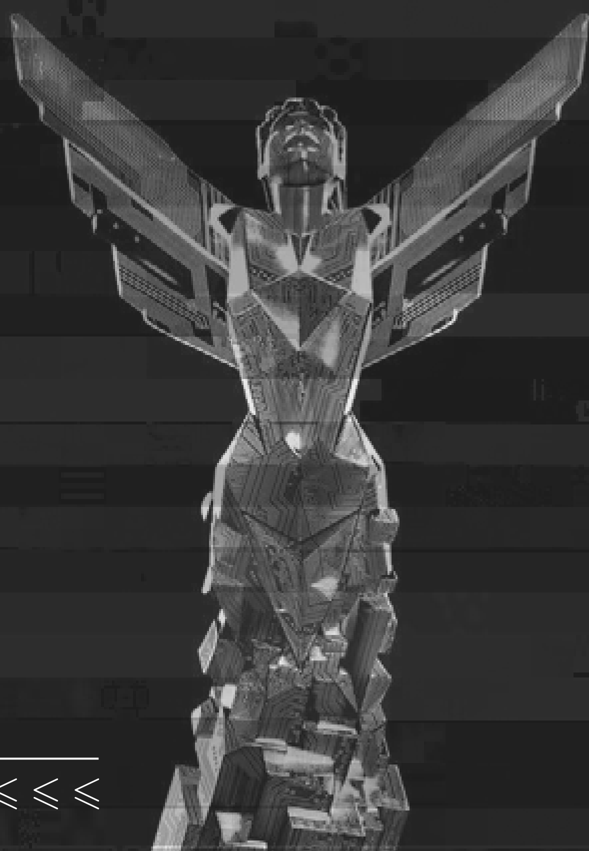
LOS TAPADOS

GRANDES VIDEOJUEGOS QUE TE PUDISTE PERDER EN 2016

Texto Fede Lo Giudice **@okelfo**

Como todos los años y toda la historia de los videojuegos, los altos valores de producción no necesariamente devienen en un título de calidad, y las carencias sirven más como recursos creativos que como limitaciones. Más allá de la movida "hipster" o lo "punk" de crear tu propio juego, todas estas experiencias brillan con una luz propia y energía original que las separa de la masa. El desafío real es saber encontrar aquellas bombas que vienen estallando desde el océano, porque aunque esté lleno de peces no todos son iguales.

En los eventos como *The Game Awards* la industria de los videojuegos celebra a los grandes nombres del año en una ceremonia de premiación bastante complaciente. Como es de esperarse, la convocatoria del 2016 no contó con ningún momento sorpresivo ni nombres nuevos; a estas alturas uno ya sabe lo bueno o malo que fueron *Uncharted 4, Overwatch,* o *The Witcher 3: Blood & Wine,* y que no se necesita de una entrega de premios con más humo que recital en homenaje a Bob Marley para destacarlos. Y sin embargo, en 2016 obviamente pasaron más cosas. Hay muchos juegos que por no contar con valores de producción triple A y enormes divisiones de marketing, no recibieron el crédito que se merecían. Por tal motivo, a continuación, les presentamos nuestra lista con algunos de los juegos que se diferenciaron de los productos mainstream que se destacaron en los pasados 12 meses, y que valen la pena chusmear.





SUPERHOT

Es difícil sacarse la sensación de que últimamente todos los FPS se parecen. Por suerte, en esa regla, Super Hot es la excepción. Se trata de un innovador shooter con una estética baja en polígonos muy bien aprovechada, y una mecánica nunca antes vista: el tiempo está detenido casi por completo a menos que el jugador se mueva. Éste puede, además, recoger armas, esquivar balas y planear cada movimiento, como si fuera un juego por turnos, y una vez que completa el nivel puede ver la repetición, como un simulacro de las mejores escenas de una película de acción.

XCOM 2

Este no es exactamente un indie, pero merece un lugar en la lista por cumplir el requerimiento de haber sido opacado por falta de marketing. En esta intensa simulación, el jugador debe proteger al planeta Tierra tras haber perdido la primera batalla contra los invasores alienígenas 20 años a en el pasado. Así es: XCOM 2 asume que nunca se ganó XCOM 1, y que todo está perdido. La tarea del jugador es recoger las piezas, formar una unidad de resistencia y volver a dar batalla para expulsar a los invasores. El gameplay es estilo RTS táctico durante las batallas, y tiene una simulación económica fuera de ella, donde se deben administrar recursos para contratar soldados o desarrollar nuevas armas y tecnologías.





THE WITNESS

Jonathan Blow, creador de The Witness, fue quien desarrolló el aclamadísimo Braid, allá por el 2008. Este segundo juego es una aventura diferente que deja completamente de lado las plataformas en 2D —que son sinónimo de los títulos indie—, para presentar una isla en tres dimensiones que el jugador debe explorar. Esta isla está llena de puzzles que deben ser resueltos para poder acceder a nuevas áreas y llegar al eventual ending. Los puzzles son una combinación de desafíos mentales donde se introducen constantemente nuevas mecánicas. El título transporta al jugador a un trance muy al estilo sudoku y dependiendo del tipo de gamer que uno sea puede parecer absolutamente incomprensible e intenso, como un duelo de inteligencia contra el propio Blow.



FIREWATCH

¿Se acuerdan lo buena que fue la primera temporada de Telltale de The Walking Dead? Viendo lo deficientes que fueron las siguientes en comparación, está claro que es por el talento y pluma de quienes hoy conforman el estudio Camposanto. La evidencia que lo termina de confirmar es Firewatch, una aventura en la que el jugador controla a un guardabosques que intenta develar una serie de extrañas ocurrencias relacionadas al saqueo de su lugar de trabajo, utilizando como único medio de comunicación un walkie talkie. Mientras el jugador explora y charla con la supervisora, interactúa con el ambiente y con los objetos, toma decisiones y llega a varios endings diferentes de acuerdo al modo de juego.

OKHLOS

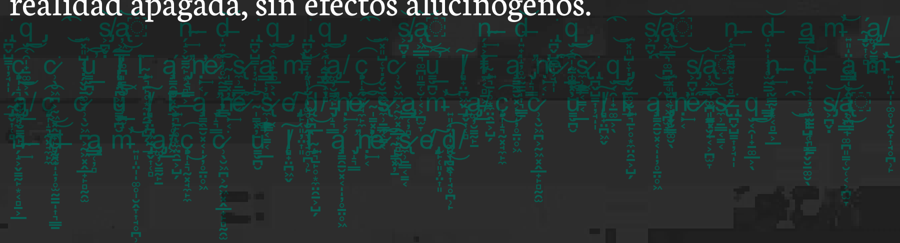
Un roguelike indie con elementos tácticos y de acción made in Argentina. En este juego de Coffee Powered Machine, el jugador controla a un filósofo griego desencantado con los dioses, que ve cómo su escuela es aplastada por un pie gigante. Esto lo lleva a organizar una turba (iracunda) que luchará contra las fuerzas divinas para derribar el poder detrás del poder. El gameplay tiene algunos elementos a lo Pikmin, con mapas completamente procesales donde la acción siempre se mantiene fresca por el eterno factor sorpresa. Este título es la excusa perfecta para pelear contra los 12 dioses del Olimpo, sin tener que poner el God Of War.





FURI

Este Shoot 'em up de acción con vibrantes colores de neón y espectacular banda de sonido es creación de Emeric Thoa, en colaboración con Takashi Okazaki (Afro Samurai). Este juego de acción combina el combate frenético con momentos de Bullet Hell, y usa exclusivamente encuentros con "bosses" para dar contexto al gameplay. Durante los frenéticos combates, el jugador debe esquivar balas y golpes, y encontrar espacios abiertos para contraatacar con eventos quick time. Este título deja al jugador en un groove de ritmo, luz y sonido del que es difícil despegarse para volver a una realidad apagada, sin efectos alucinógenos.



HYPER LIGHT DRIFTER

Es complicado encontrar juegos estilo The Legend of Zelda fuera de la franquicia Zelda, especialmente en 2D. Por suerte, Hyperlight Drifter viene a ser exactamente eso. Se trata de una aventura que lleva la jugador a recorrer cuatro templos diferentes para volverse más fuerte y, lógicamente, salvar el mundo. Al igual que A Link To The Past, el énfasis está puesto en el combate y habilidad del jugador en vez de las herramientas que éste recoja en el camino. Las peleas destacan por requerir control preciso, y dominar la mecánica principal del juego que permite esquivar golpes, trasladando al protagonista con una especie de dash, y contraatacando con su espada. El detalle: este juego no tiene ninguna línea de diálogo, todo está narrado mediante ambiente y gameplay.





STARDEW VALLEY

Harvest Moon y Animal Crossing son la clara inspiración de este espectacular indie desarrollado por un único artista. En este juego, con estética pixel art, el jugador toma el control de una granja y de una pequeña casa que el protagonista hereda. Queda en el jugador elegir cómo trabajarla (con cultivos, ganado, minería, etc) y de ese modo ganarse la vida. Sin embargo, el aspecto más destacable es el de las relaciones sociales que se pueden entablar dentro del juego —todas muy bien escritas— y con personajes de personalidades únicas que le escapan al cliché, una vez pasadas las primeras conversaciones. Stardew Valley es el gaming como mecánica de expresión personal en su máximo nivel.

OWLBOY

Owlboy, el Final Fantasy XV o The Last Guardian de los indies. Se trata de un plataforma en 2D, donde el valor diferencial está puesto en su espectacular nivel gráfico. El arte, rico en detalles, pone un nuevo standard en lo que es el mundo del pixel art, y lo hace descansar en el altar de los grandes junto a títulos como las sagas Metal Slug o King of Fighters. Para comprender la magia de Owlboy hay que adentrarse en su universo y mirar más allá. En este hermoso título encarnamos a Otus, un niño-búho que no es capaz de hablar. Es habitante del pequeño pueblo Vellie, situado en el cielo, igual que el resto de islas de este peculiar mundo lleno de humanoides emplumados.



2006

UN AÑO DE TRANSICIÓN

Texto Nahuel Escalada **@NahuEscalada94**



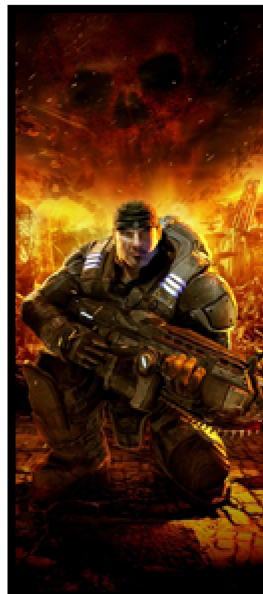
A una década de lo que consideramos un año de transición, en este informe seleccionamos diez juegos que se destacaron en el 2006 y que, al día de hoy, siguen dando que hablar en la industria.



El término **año de transición**, refiere a ese primer periodo de tiempo en donde una reciente generación de consolas da sus primeros pasos en el mercado y cuyos productos -los fichines-, no están en su totalidad pensados para el nuevo hardware. También los ports de aquellas IP's donde su fuerte sigue siendo la anterior generación y se muestran como una versión relativamente "mejorada", exponiendo las bondades del nuevo chiche de sobremesa.

Si retrocedemos una década, nos encontramos en un año de transición. Por un lado, **Sony** coronaba a **PlayStation 2** como la inmensa campeona de la sexta generación y resguardaba a su sucesora para el año siguiente; además intentaba establecer a la **PSP** dentro del negocio de las portátiles. Por el otro, **Nintendo** se preparaba para que el mundo conociera su *Revolution* (posteriormente la **Wii**), ya que tras el fracaso que supo ser la **Gamecube**, era necesario una nueva consola que repare las malas acciones de la compañía nipona. También, circulaba la reciente **Nintendo Ds Lite** que prometía consolidarse como la portátil definitiva. Más allá, **Microsoft** -tras un buen desempeño de la **Xbox** clásica- se adelantaba y ya experimentaba los primeros meses de **Xbox 360**, quien comenzaba a establecerse como la consola predilecta de muchos a pesar de su falta de ventiladores. Finalmente, empezábamos a percibir lo que la denominada *séptima generación* se traía entre manos y, sin dudas, a disfrutar las últimas genialidades de la (futura) pasada generación, que tantos hitos y alegrías nos otorgó.

"Año de transición refiere a ese primer periodo de tiempo en donde una reciente generación de consolas da sus primeros pasos en el mercado y cuyos videojuegos no están en su totalidad pensados para el nuevo hardware."

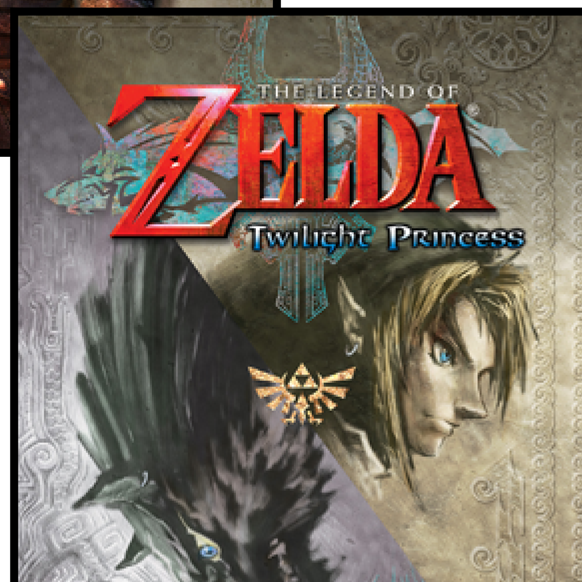


Quien daba el primer paso en 2006 era Microsoft con su Xbox 360 y, podríamos decir que, **The Elder Scrolls IV: Oblivion** fue realmente el primer juego "vende consolas", al menos para el gamer dedicado. Continuando la relación de juego de PC también en consola, *Oblivion* fue una catarata de alabanzas y festejos al estudio **Bethesda**, por el mero hecho de reproducir ese lujo técnico (que hasta el momento sólo la PC lograba tener) en esta nueva consola. Con el tiempo, la cuarta parte de la serie *Elder Scrolls* quedó opacada por su sucesor *Skyrim*.

Tiempo después, **Dead Rising** oficiaba como la nueva propiedad intelectual de **Capcom** y contaba con la particularidad de ser una de las primeras exclusividades de Xbox 360 con el mismísimo *Keiji Inafune* en la producción. D*ead Rising* inauguró este fenómeno de zombies + descontrol, transformándolo en un género que 10 años después, a pesar de su irregularidad lúdica, sigue dando frutos.

Finalmente, tal vez el título más importante de ese año fue **Gears Of War**. Puede que a la fecha, hablar de "Gears" nos convierta en el hazmerreír del barrio, pero no estaríamos tan equivocados al decir que el juego de **Epic Games** fue una vulgar demostración de poder técnico. No por nada Microsoft lo seleccionó como caballito de batalla y esto se debió, por un lado, a su innovador sistema de cobertura (algo que todos los FPS de la generación copio luego) y, por el otro, a una sólida performance en el multiplayer online, insólito para los juegos de consolas. Sí, la Xbox 360 había ganado un extenso terreno con *Gears Of War*.



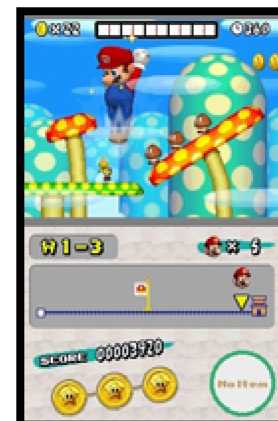


Por un montón de factores, la sucesora de *Nintendo 64* tambaleó durante toda la generación y para principios de 2006, dicha consola se despedía del mercado, con un último lanzamiento: el esperado **The Legend of Zelda: Twilight Princess**. Esta nueva aventura en el reino de Hyrule, en un primer momento se desarrolló exclusivamente como un título de *Gamecube* y -tras el pobre desempeño que tuvo la consola- fue necesario trabajarla directamente para lo que sería la futura **Nintendo Wii**. Al día de hoy, podríamos decir que Zelda es distinto, directo y que, de alguna manera, deja de lado lo "caricaturesco", para focalizarse en personalidades más "occidentales".



Quien sí gozaba de un presente más prometedor era la recién salida Nintendo DS Lite y esto fue gracias a Mario, por supuesto. **New Super Mario Bros**, como lo indica el título, es una reinvención del clásico fichin de los 80's, adaptándose a los tiempos que corren: una aventura increíble que revitalizó al personaje y lo devolvió a su viejo hogar plataformero, convirtiéndolo en un título desafiante y placentero como pocos.









Volviendo a Sony, PlayStation 2 se coronaba la reina de la sexta generación y luego, como la consola de sobremesa más vendida en la historia -al día de hoy, ninguna otra la ha podido destronar- y eso fue gracias a sus juegos. En primer lugar, la decimosegunda parte de la Fantasía Final de Square Enix, marcaba un antes y después para la propia saga. El estudio había tomado la decisión de alejarse del característico sistema de turnos, para experimentar con un sistema muy similar al clásico *Vagrant Story* (2000) de PSOne: el action-rpg. Criticado y alabado por iguales, **Final Fantasy XII** se convirtió en uno de los grandes juegos de PS2 (que pronto podremos volver a disfrutar en una versión remasterizada para PlayStation 4).

En segundo lugar, **Yakuza** ocupaba el vacío que la serie *Shenmue* (1999 - 2000) había dejado, en una propuesta al estilo GTA con tintes RPG que -si bien pasó por debajo del común de la gente- fue suficiente para ganar grandes adeptos hasta el día de hoy.

Finalmente, cuatro juegos third party lograron destacarse ese año y, por supuesto, en PlayStation 2. Si bien tanto **Hitman: Blood Money, Just Cause, Bully** y **El Padrino**





OTROS DESTACADOS DEL 2006

Half-Life Episode 1: El primer Episodio del que tal vez sea el mejor juego de la década pasada, era una continuación directa de Half-Life 2, pero su formato independiente permitió jugarlo sin tener el juego original instalado en nuestra PC. Considerado por muchos como el más flojo de toda la saga, la papa vendría con el Episodio 2 que no dejaría un cliffhanger que al día de hoy no resistimos.

Lost Planet: La por entonces nueva IP de Capcom, mantenía la frente en alto gracias a su destreza técnica, pero que con dos pésimas secuelas, murió de formas irremontables. ¿Volver? Ni que fuera la última esperanza de Capcom. Pero quien te dice…

Guitar Hero 2: Si bien, la secuela del primer Guitar Hero, no contó con los temas licenciados de las bandas participantes, no importo para que vendiera millones y ser una de las sorpresas del año. Al día de hoy, su popularidad mucho menor y la última oportunidad de Activision por reactivar la fiebre por este tipo de juegos musicales, con Guitar Hero Live, paso sin pena ni gloria.

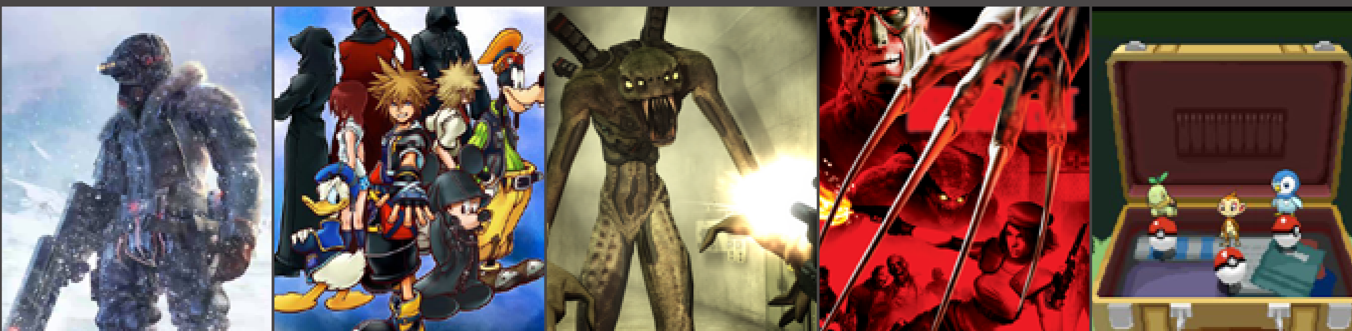
Kingdom Hearts 2: La segunda parte del juego de Square Enix y Disney, sentó una base de fanáticos envidiables para cualquier desarrolladora. ¿El juego? Brillante y divertido, pero todavía seguimos esperando la continuación…

Resistance: Fall of Man: El primero, exclusivo de PlayStation 3, exponía las bondades de la consola y esto se reflejaba en los grandes escenarios e interacción dentro de los mismos. Aunque no fue suficiente para calificar positivamente, fue recién en sus secuelas que el nombre Resistance tomó otro color.

Pokémon Diamond/Pearl: La primera incursión de la serie Pokemon en la nueva portátil de Nintendo fue de transición. No se sentía como un verdadero juego de nueva generación, sino como una versión mejorada de los de Gameboy con algunas adiciones para aprovechar la flamante pantalla táctil. No deja de ser un buen juego de Pokemon, pero lo mejor estaba por venir.

RE: Deadly Silence: Este interesantísimo remake del primer Resident Evil para Nintendo DS, reflejaba el potencial de dicha consola y, ante todo, el gran abanico de experiencias que pronto estarían en su catálogo.

Mortal Kombat: Armageddon: En medio de la decadencia que vivía la saga de Mortal Kombat, lo llamativo de Armageddon fue su plantel. Con más de 50 personajes jugables, de alguna manera volvíamos a disfrutar de la vieja escuela de MK, aunque lejos estaba de acercarse a las viejas glorias. Tendrían que pasar unos años para eso…



"El 2006 fue la semilla de algunas sagas que al día de hoy siguen dando que hablar a la industria."





tuvieron sus propios port para la nueva generación (de hecho, algunos muy buenos), claramente su enfoque no dejaba de ser las viejas consolas y por ello su distintivo nivel gráfico.

Con el excelente **Blood Money** -algunos lo consideran el mejor de la saga-, el **Agente 47** se tomaría un largo tiempo para luego volver bajo una nueva distribuidora y pulir su jugabilidad tal como la conocemos en la hoy en día.



La obra matter de **Avalanche Studios**, **Just Cause**, distaba de ser un buen juego: su desprolijidad técnica no fue bien recibida, pero en 2010 tendría su revancha con una gran, gran secuela. Quien pasaba un buen momento era la gente de **Rockstar** con **Bully**, que -siguiendo los patrones de "mundo abierto"- logró ser un fichin divertido y experimental. Bully nos situaba en la piel de Jimm -el típico adolescente americano-, quien, dentro de la Academia Bullworth, busca poder y respeto a través de favores de toda persona que habita en dicha institución con la fórmula típica de Rockstar. Finalmente, **El Padrino**, fue una interesante adaptación del clásico de cine al mundo de los videojuegos, en donde su principal propuesta era utilizar los analógicos como patrones de lucha, logrando así una experiencia única y por demás satisfactoria.



En retrospectiva, el 2006 fue la semilla de algunas sagas que al día de hoy siguen dando que hablar a la industria y, podemos decir, fue un año de transición de una generación bombástica para cerrar otra que muchos jamás olvidaremos.

»HORÓSCOPO GEEK«

Texto: Jorge Abreu **@ar_jorge1987**



Aries


21 DE MARZO | 19 DE ABRIL

El ascente en Marte sigue haciendo estragos y revitalizando esa sed de guerra, momento ideal para saciarla disfrutando de *Rogue One: A Star Wars Story.* No te vas a arrepentir.

Tauro


20 DE ABRIL | 20 DE MAYO

La fuerza incontrolable de Zeus se apodera de tu cuerpo y es el mejor momento para salir a repartir palazos a diestra y siniestra con *Dead Rising 4.*

Géminis


21 DE MAYO | 20 DE JUNIO

Esas múltiples personalidades hacen que dudemos de *Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos,* lo mejor sería pasar por nuestro análisis antes de tomar una decisión apresurada.

Cáncer


21 DE JUNIO | 22 DE JULIO

La gravedad de la Luna genera una sensación de nostalgia que hace que no te puedas contener ganas de revivir el pasado gamer. Es el momento de darle una oportunidad a joyitas de generaciones pasadas.

Leo

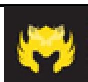

23 DE JULIO | 22 DE AGOSTO

La radiación del Sol te llena de energía incontrolable que acrecienta tu molestia por la fragmentación en los juegos, es un mal momento para empezar a jugar un DLC de esos que se sienten forzados e innecesarios.

Virgo


23 DE AGOSTO | 22 DE SEPTIEMBRE

La fuerza gravitatoria de Mercurio no te dejará levantarte de la cama o sillón, es un buen momento para hacer de eso algo positivo, y empezar alguna serie que tenias ganas de ver o dejaste colgada.

Libra


23 DE SEPTIEMBRE | 22 DE OCTUBRE

Venus se asoma en nuestra ascendente por el oriente, lo que nos llena de ganas de ver un buen anime, ¿Por qué no ir a ver nuestro análisis de *Mob Psycho 100* para convencerse?

Escorpio


23 DE OCTUBRE | 21 DE NOVIEMBRE

Elevando su aguijón y cargándolo con energías procedentes de Plutón, el escorpiano está buscando para este mes una buena dosis de acción, por lo que es un gran momento para darle una oportunidad a *Genital Jousting.*

Sagitario


22 DE NOVIEMBRE | 21 DE DICIEMBRE

Elevando su cosmos con energía proveniente de Júpiter, el sagitariano esta buscando nuevos desafíos y rumbos. Es momento de sentarse a pensar si queremos actualizar la PC, cambiarse a PS4 Pro o esperar a la Xbox One Scorpio.

Capricornio


22 DE DICIEMBRE | 19 DE ENERO

Los capricornianos están en un momento de ambición con miras al 2017. Se asoma una gran oportunidad para arrancar a jugar un largo RPG como *The Witcher 3: Wild Hunt* o *Final Fantasy XV.*

Acuario


20 DE ENERO | 18 DE FEBRERO

Los acuarianos tuvieron un año complicado, muy movido, que no les permitió apreciar todos los videojuegos que salieron, así que les recomendamos relajarse y leer la nota sobre *Los tapados del 2016.*

Piscis


19 DE FEBRERO | 20 DE MARZO

Con la tranquilidad característica de quienes están bajo el elemento del agua, es el momento ideal para ponerse a leer cómics y libros para descansar un poco la cabeza luego de lo turbulento que fue el 2016.

OBSERVAMOS
EXAMINAMOS
COMPARAMOS
Y JUZGAMOS



ANALIZAMOS PARA VOS
REVISTA GLITCHY FRAMES



PIJA VA, PIJA VIENE, LOS MUCHACHOS SE ENTRETIENEN

GENITAL JOUSTING

DISCLAIMER: EL SIGUIENTE ANAL ISIS CONTIENE CHISTES DE DOBLE SENTIDO DE CARÁCTER SEXUAL; PASE A LA SIGUIENTE PÁGINA PARA CONSENTIR.

Texto Matias Puga @ThatPBloke

Este es el juego de multijugador local en el que vas a tener que usar frases como *"la puntita no hace nada"* o *"probar es de macho"* para convencer a tus amigos de jugarlo y, una vez que lo logres, cada vez que se junten van a querer jugar *"al de las pijas"*. Ahora, ¿cómo hizo **Devolver Digital** para publicar esta chota sin que le hagan quilombo? Muy fácil: se cubrieron el culo en todos los sentidos posibles; por ejemplo, **en lugar de tocar Start para empezar a jugar, lo tocamos para consentir**; y meter el pito nos da tantos puntos como que nos lo metan, entonces [*no puedo creer que estoy escribiendo esto*] estamos **constantemente buscando que nos metan un pito**... cualquiera, incluso EL TUYO. Y así se evitó el problema de que sea violación, porque es algo en lo que ambas partes están interesadas.

En **Genital Jousting** controlamos un pito con sus gemelos acompañantes, y entre ellos hay un agujero. En el modo principal, entrar en el agujero de otro jugador nos da un punto y que alguien entre en el nuestro nos da otro punto, sin embargo si no tenemos cuidado se puede salir (no, meter tu pito en tu propio agujero no te da puntos, pero felicitaciones si te llega, deberías estar orgulloso). Tampoco hay puntos por espadear, pero de gustos no hay nada escrito. Las partidas de este modo son cortas ~~como la mía~~ y frenéticas, con pocas rondas y mucha euforia.

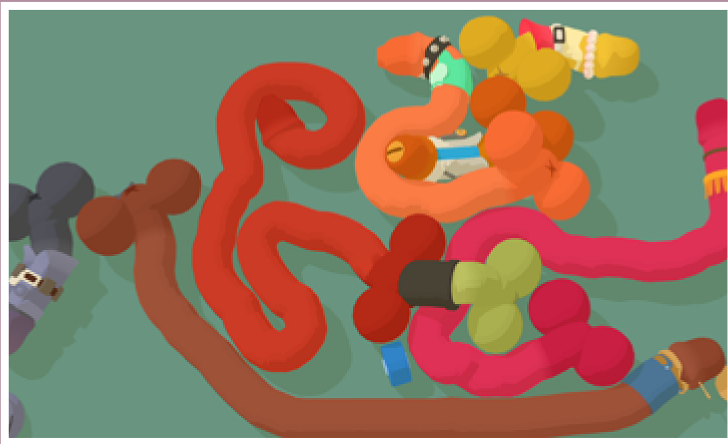
También tenemos el modo fiesta, donde jugamos cinco minijuegos elegidos al azar entre los muchos que hay, que pueden ser una carrera de pitos o usar entre dos un vibrador, hasta el clásico Chota League (en argentino: Chotalig) . Este modo de juego solo está disponible en forma local,

«Se evita que se considere violación porque es algo en que ambas partes están interesadas.»

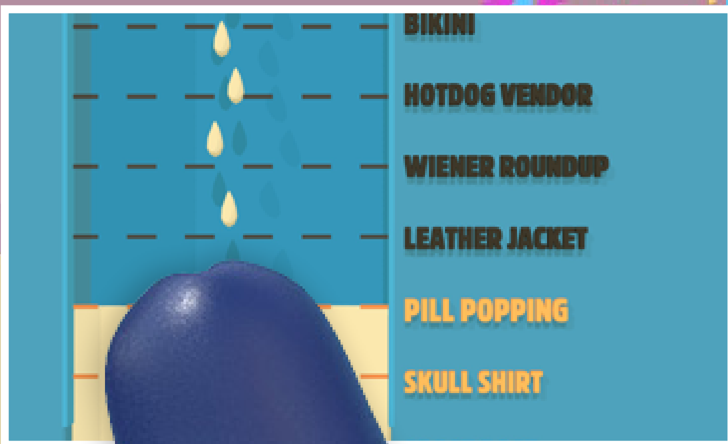
«Meter tu pito en tu propio agujero no te da puntos, pero felicitaciones si te llega, deberías estar orgulloso.»

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC (Steam Early Access)
GÉNERO
Acción, Indie, Sexual
DESARROLLADOR
Free Lives
DISTRIBUIDOR
Devolver Digital
LANZAMIENTO
Desde noviembre 2016
PRECIO
USD$4.99
SITIO WEB
freelives.net
JUGADORES
1-8 competitivo
local & online






BIKINI
HOTDOG VENDOR
WIENER ROUNDUP
LEATHER JACKET
PILL POPPING
SKULL SHIRT



– ACTUALIZACIÓN –

El pasado 26 de diciembre se lanzó una actualización agregando la posibilidad de jugar al modo fiesta de forma online, tres variantes de mapas para algunos minijuegos y tres minijuegos: Uno consiste en recrear la famosa escena de La Dama y El Vagabundo entre dos jugadores –pero en lugar de un fideo usamos una salchicha entre dos culos; otro sobre llegar virgen al matrimonio; y un último llamado El Señor de los Anillos ~~de carne~~. El parche también removió momentáneamente el modo "chotalig", no porque fuera una chota, sino porque crasheaba el juego, y eso sí era una chota.



mientras que el modo principal se puede jugar online también. Aún no podemos jugar con amigos, pero sí podemos buscar al mismo tiempo y cruzar los huevos para que nos encuentre juntos, pero lo más probable es que terminemos metiéndole el pito de prepo a un extraño.

Desafortunadamente el juego aún no cuenta con modo singleplayer. Es una lastima porque no hay nada malo en jugar con el pito estando solo, aunque hay alternativas, como autosatisfacerse. Algo muy bueno del multijugador local es que nos permite jugar con cuatro jugadores en el teclado, y hasta dos por control (uno con cada stick) para ser hasta ocho jugadores, aunque compartir control en este juego tiene un nivel de carga sexual muy alto y, si te agarra desprevenido, todo puede desbarrancar.

En cuanto al apartado gráfico, son penes que se meten en anos, a veces se les corre la piel para atrás... mirá las fotitos, así es juego, ¿qué más querés? Irónicamente, el apartado sonoro es más gráfico que el apartado gráfico: los pitos hacen ruidos desagradablemente hermosos y, cada vez que hay una penetración, el relator lo grita muy felizmente, y se lo agradecemos.

Definitivamente Genital Jousting no es un juego para todos, hay un público claro para este juego y hay un público que no entiende una chota al que le va a parecer una aberración. Es una pija en ese sentido: va a haber gente criticando de forma muy dura porque atenta contra todo lo que está bien visto, y por eso mismo lo amamos. No hay forma de disfrazarlo, es un juego de pijas que penetran anos. Nada puede malir sal. **Veredicto: C.H.O.T.Y.**



Celebrando el décimo aniversario de la primer entrega de *Dead Rising*, **Capcom Vancouver** trae de regreso la saga y a su primer protagonista, **Frank West**, en una nueva aventura que nos lleva otra vez a Willamette, pero con grandes cambios en aspectos fundamentales que destacan a esta franquicia de las demás.

NOW I HAVE A MACHINE GUN HO-HO-HO

DEAD RISING 4

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**



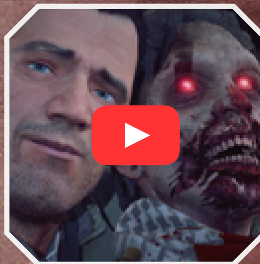
VIDEOJUEGOS

La historia de **Dead Rising 4** nos pone nuevamente en la piel de Frank West, fotógrafo periodístico autónomo que se volvió famoso luego de descubrir la verdad detrás de la epidemia de Willamette en Dead Rising 1.

Dieciséis años después de los acontecimientos del primer juego, Frank no es la misma persona que antes y ahora se dedica a enseñar fotografía en una universidad. Luego de una de sus clases, Frank es engañado por una de sus alumnas, Vick Chu, para ir a jugar minigolf, y termina regresando a Willamette para investigar los rumores sobre supuestos experimentos que una organización militar estaba desarrollando allí.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
XBOX ONE, WIN 10 PC
GÉNERO
Acción (Zombies)
DESARROLLADOR
Capcom Vancouver
DISTRIBUIDOR
Microsoft Studios
LANZAMIENTO
6 de diciembre de 2016
PRECIO
USD$59,99
SITIO WEB
deadrising.com
JUGADORES
1-4 (Coop: 2-4 online)

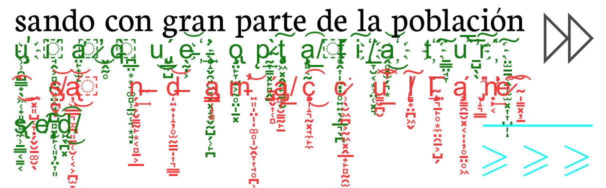


Al llegar, descubren que los rumores eran ciertos: la organización militar Obscuris estaba trabajando en secreto para desarrollar un nuevo virus más poderoso que el Zombrex (medicina anti-zombificación) y la vacuna del virus original (de los juegos previos). Durante la investigación, Frank y Vick son descubiertos por Obscuris y deben separarse para escapar de la base militar en Willamette. Ambos logran escapar a tiempo pero los enemigos reconocen a Frank y -como el gobierno está vinculado con Obscuris-, lo denuncian como amenaza pública para evitar que cuente la verdad.



West se ve obligado a cambiar su identidad y a abandonar su trabajo. Cuatro meses después, ya como Hank East, es contactado por Brad Park, director de la ZDC (Zombie Defense & Control) quien le informa que hubo una nueva epidemia en Willamette y necesita de su ayuda para descubrir su origen.

Frank acepta la oferta y regresa a Willamette. Allí, descubre que para el Black Friday la ciudad inauguró el Willamette Memorial Megaplex -una nueva y mejorada versión del centro donde sucedió la primera epidemia- y que durante esa misma noche Obscuris liberó el nuevo virus zombie, arrasando con gran parte de la población ▷▷




THE PARTY STARTS HERE
LET'S PARTY!
FULL
12
5
60
10,656 KILLED
PP
FULL
5
12
60
10,657 KILLED
PP
853 / 1000

de la ciudad. Para ocultar la nueva epidemia, el gobierno cortó todos los medios de comunicación de la ciudad y bloqueó todos los puntos de acceso. Todo aquello sucede durante el prólogo del juego, llamado Caso 0, y realmente logra atraparnos por la intriga de descubrir que sucede realmente en Willamette. En comparación a las entregas anteriores, no cabe ninguna duda de que el desarrollo de la historia mejoró bastante.

La peor parte es que abandonó varios elementos de sus predecesores: el clásico ciclo día/noche y los días de supervivencia hasta el rescate, y los reemplazó por capítulos más lineales con tiempos predeterminados. Es decir, si los acontecimientos de un capítulo suceden durante la noche, será de noche permanentemente hasta que lo finalizemos. Otro gran cambio es la eliminación del límite de tiempo para completar las misiones, ¿qué pensaba Capcom Vancouver mientras desarrollaba el juego eliminando una de las características más importantes de la saga? Lo mejor de los *Dead Rising* previos al 4, era el límite de tiempo que teníamos para completar una misión o visitar cierta ubicación del mapa y si fallábamos estábamos obligados a reiniciar la partida o cargar el ultimo save que, además, NO eran auto-saves predeterminados como los de ahora: adiós a guardar partida en los baños públicos.

Durante el desarrollo del modo campaña, además de recorrer el renovado centro comercial, también saldremos a las calles de Willamette tanto para avanzar con las misiones principales, explorar o probar algunas de las actividades secundarias que ofrece el juego.

Dividido en 4 zonas, el mapa puede ser explorado por completo sin ninguna pantalla de carga molesta como sucedía en las entregas anteriores. Como todo sucede a pocos días de Navidad, todo el mapa se encuentra a tono, invadido de adornos navideños.

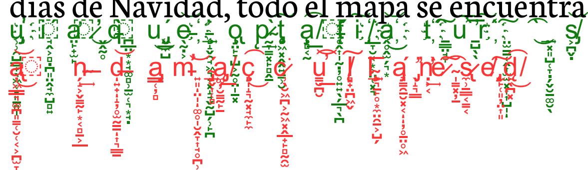
De nuevo los cambios: originalmente en Dead Rising había un solo refugio a donde escoltar los sobrevivientes en peligro que encontrábamos. Ahora, en cambio, cada zona cuenta con su propio refugio. Por un lado es entendible dado que el mapa es mucho más grande, pero la diferencia es que ahora los sobrevivientes aparecen aleatoriamente en el mapa y una vez finalizado el rescate no necesitan ser escoltados hasta los refugios. Automáticamente viajan hasta el refugio de la zona en la que se encontraban.

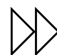
La jugabilidad sigue siendo idéntica a la de sus antecesores, con algunas mejoras en las mecánicas de movimiento. Nuevamente casi todos los objetos a nuestro alcance pueden utilizarse como arma, incluyendo adornos navideños como árboles, muñecos de nieve y paquetes de regalos, entre otros. Una novedad es que Frank puede equiparse un Exo-Suit que aumenta su velocidad y fuerza de ataque. Limitado por su batería para no abusar de su potencia, el Exo traje nos permite utilizar armas únicas tales como super torretas, señales de tránsito, entre otras.

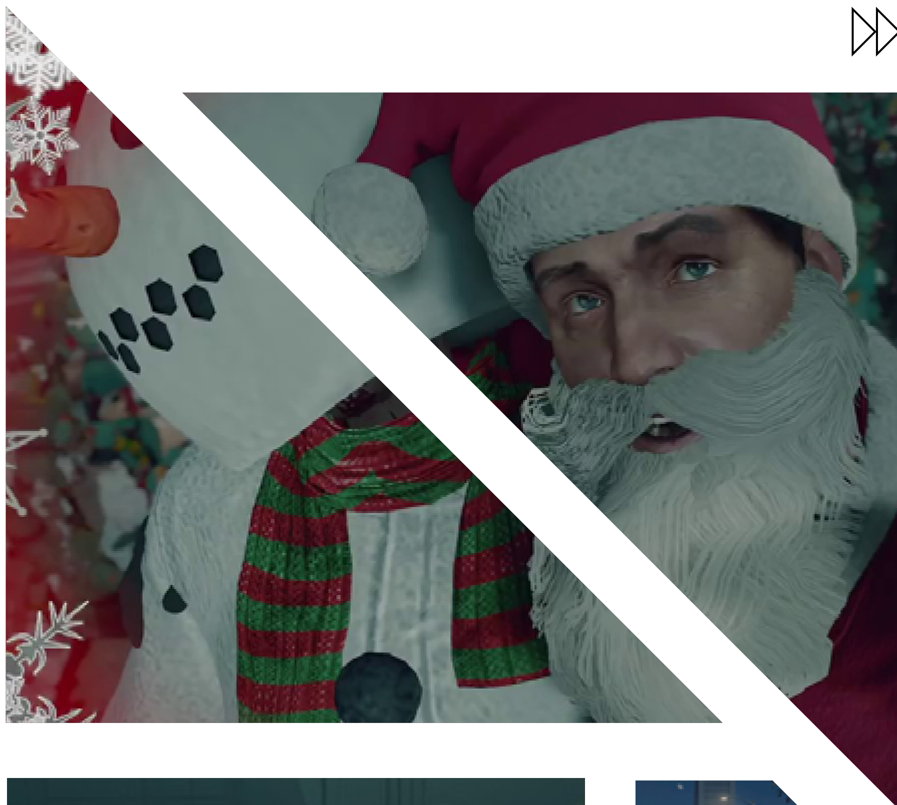
El inventario y el sistema de niveles fueron rediseñados en su totalidad, ofreciendo ahora hasta ocho espacios para cada tipo de arma (arrojadizas como las granadas o bombas, cuerpo a cuerpo como la mayoría de los objetos y de rango como armas de fuego). La vida de Frank deja de ser representada por cuadraditos dando lugar a una barra que marca los puntos de vida actuales. Los ítems de salud –comidas y botiquines– forman parte de un inventario aparte, que se utiliza de forma rápida presionando el d-pad.

Originalmente todos los objetos estaban almacenados en un inventario general, sin ningún tipo de división por categoría. Si bien este es un gran cambio en el núcleo de Dead Rising, no está nada mal, ya

"La jugabilidad sigue siendo idéntica a la de sus antecesores, con algunas mejoras en las mecánicas de movimiento. Nuevamente casi todos los objetos a nuestro alcance pueden utilizarse como arma, incluyendo adornos navideños como árboles, muñecos de nieve y paquetes de regalos, entre otros."







que hace al juego mucho más accesible y elimina la engorrosa tarea de revisar todo el inventario para encontrar un objeto determinado.

En cuanto al sistema de niveles, ahora el máximo pasa de 50 a 100 y al subir de nivel en vez de desbloquear habilidades predeterminadas, nos da un punto para cambiarlo por la habilidad que queramos. Las habilidades disponibles se dividen en cuatro categorías: Pelea para mejorar la fuerza de ataque, Fortaleza para la vida, Disparo para las armas de fuego y Supervivencia para adquirir mejoras en el inventario.

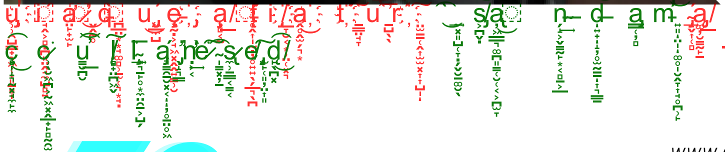
Por otro lado, probablemente el peor cambio de todos fue el reemplazo de los psicópatas (mini jefes de los juegos originales, con su propia historia, que se volvían locos durante la epidemia y que eran bastante difíciles de superar) por los Maniacs, que sólo son mini jefes sin ningún tipo de historia / cinemática sobre cómo se volvieron así.

No sería un *Dead Rising* sin algún tipo de easter egg o tributo a *Mega Man*. En el primer *Dead Rising* podíamos desbloquear el traje y cañon de *Mega Man*, en *Dead Rising 2: Off the Record* sucedió lo mismo pero con *ProtoMan* y en el 3 con *Mega Man X*.









Dead Rising 4 no es la excepción y nos permite desbloquear el traje de *Zero* y *Bass* para Frank, además de una versión especial del Exo-Suit con habilidades únicas de *Zero*.

Hay dos nuevos tipos de zombies en **Dead Rising 4**. Las Fresh son víctimas recién zombificadas que se vuelven frente a los ojos de Frank y exhiben una velocidad y una ferocidad superiores, mientras que los Evo son zombis con fuerza y movilidad superiores que imitan el comportamiento de los depredadores caza de animales.

En cuanto a los modos multijugador, **Dead Rising 4** reemplaza la tradicional campaña co-op para dos jugadores introducida en *Dead Rising 2*, por un nuevo modo para 4 jugadores con su propia campaña y protagonistas. En dicho modo podemos jugar como un equipo de cuatro supervivientes (Isaac, Jessa, Jordan y Connor) durante los inicios de la epidemia y parte de los acontecimientos de la campaña individual. Las misiones de este modo están divididas en cuatro episodios, con otras de diversos objetivos como tomar fotos, “limpiar” una zona de zombies o derrotar a un jefe. El modo multijugador cuenta con su propios sistema de niveles, idéntico al de Frank, pero con algunas habilidades únicas para este modo.



En tanto apartado visual, esta nueva entrega mejoró muchísimo, presentando mejoras en las animaciones de personajes y sin problemas de frame-rate teniendo en cuenta la cantidad de zombies que aparecen a la vez en pantalla.

La banda sonora del juego es espectacular, compuesta de clásicos navideños como Jingle Bells, entre otros, que son reconocidos por aparecer en todos los especiales de navidad de series o películas.

Cierta parte de **Dead Rising 4** sobresale de su predecesor, las mejoras en el mundo abierto y jugabilidad son notables, además de presentar una historia mucho más desarrollada y el regreso de uno de los personajes más queridos de la saga. A pesar de los cambios en la esencia de la franquicia que elimina el límite de tiempo y los psicópatas, tanto los fanáticos de la saga como los recién llegados pasarán un buen rato con la amplia variedad de actividades que ofrece **Dead Rising 4** para single player y co-op. Sin lugar a dudas en lo que respecta a contenido, esta cuarta parte no se queda corta ofreciendo más de 200 desafíos y coleccionables para completar. **RECOMENDADO**



FORZA HORIZON 3

SACÁNDOLE TRES VUELTAS AL HORIZONTE

Texto Matias Puga @ThatPBloke





VIDEOJUEGOS



No es fácil vivir a la sombra de alguien. **Forza Motorsport** nació luchando contra la especulación y duda del público: siendo #LaContra de Gran Turismo, una saga instaurada en el corazón de todos los fanáticos de los juegos de carrera, tenía un gran titán al que derrocar. Afortunadamente, Forza lo logró sin mucho esfuerzo y se instauró como la nueva tendencia de lo que debe ser un juego de autos desde su primera entrega. Años más tarde se lanzó su primer spin-off, **Horizon**, el cual tuvo que lidiar con un escenario de expectativas y dudas similar al del Forza original y, una vez más, esta saga se superó a sí misma, instalando en la rutina de todos el nuevo juego de autos que nos hizo prender la consola cada día. Luego llegó la secuela de Horizon, de nuevo levantando la vara a niveles que sorprendieron tanto a fanáticos de la saga como a jugadores ajenos al género; y ahora llega el turno de la tercera entrega, y de nuevo hay que cumplir expectativas y sortear dudas.

Empecemos por la descripción más aburrida, el apartado técnico: en la versión de Xbox One, gráficamente se alcanza un nivel nunca antes visto, que posiblemente —y, por más triste que sea, vamos a decirlo— sea el techo de la consola. En performance, el juego se mueve a 30 fps muy estables; el número sabe a poco pero la estabilidad se agradece. La versión de PC, por su parte, necesitó varias actualizaciones para ser estable y funcionar a toda máquina; sigue faltándole un poco de pulido, pero se mueve sin mayores problemas. En el plano sonoro, es muy fiel a todo lo que manejamos y el ambiente nos mete en situación, pero le falta algo de la visceralidad que tuvo la entrega anterior, Forza 6. Otra diferencia técnica con su antecesor es el force feedback en el volante: se siente mucho más tenue y un poco menos fiel en la nueva entrega, y en PC es bastante más complicado de configurar, le falta fuerza y hasta un poco de vida podría decirse. Una mejora sobre la última versión de PC, es que en Horizon 3 podemos usar tres monitores, sin embargo no podemos modificar el FOV (campo de visión).

En **Horizon 3** tenemos todo tipo de ambientes: desde ciudades a desiertos e incluso selvas y campos. Ya sea destruyendo el asfalto en un Lamborghini Centenario, coleando entre las granjas y caminos de tierra en un Charger del 69 como Bo Duke, o inventando tu propio camino en un Jeep Willys, no importa por dónde o cómo te guste manejar, vas a poder hacerlo. En esta entrega, podemos recorrer una versión de Australia vagamente basada en la real. Lo importante está; medio mezclado... pero está. En resumidas cuentas, parece un “Australia's Greatest Hits”.

El sistema de manejo en Horizon es menos realista que el de Motorstport, pero igual de satisfactorio; ya sea que estemos paseando por la ciudad con un convoy de amigos, o tratando de recortar milésimas de un circuito que repetimos 40 veces, es divertido y se siente bien. Por más que el force feedback no sea poderoso, el juego logra comunicarnos todo lo que pasa con el auto y lo que necesita: un poco de freno para corregir el subviraje, ser más suave con el acelerador para evitar un trompo saliendo de una curva (o usar el flashback si ya lo hicimos y probar de nuevo), etcétera.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
XBOX ONE, WIN 10
GÉNERO
Automovilismo
DESARROLLADOR
Playground Games
DISTRIBUIDOR
Microsoft Studios
LANZAMIENTO
27 de septiembre de 2016
PRECIO
USD$59,99
SITIO WEB
forzamotorsport.net
JUGADORES
1-12 (Online Competitivo: 2-12 / Cooperativo: 2-4)



Como anécdota personal, siempre detesté el manejo off-road, la pasaba muy mal con estas condiciones en *The Crew*, por ejemplo. En este Forza, son muchos los tramos de mapas que van por rutas de tierra o directamente campo por donde crear nuestro camino; sin embargo, **Horizon 3** logra unas físicas sobre todas las superficies igualmente satisfactorias, y esto me enseñó a amar este tipo de trayectos. Al volante del auto correcto, saltar médanos y esquivar (o atropellar) cactus es un paseo, mientras que, en el auto equivocado, es súper desafiante e igual de divertido.

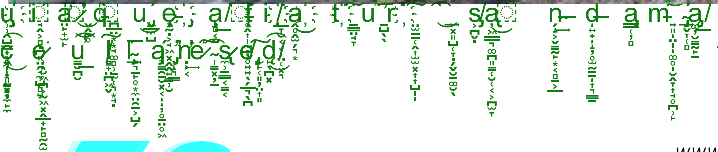
Hay una especie de modo historia, pero es una excusa para ponernos en un paraíso con los autos mas rápidos del mundo, la mejor música y nuestros amigos. En esta entrega, el festival es nuestro: elegimos dónde crear la próxima expansión del festival, y hay montones de perks y bonus que podemos comprar para ayudarnos. El juego tiene varios tipos de moneda que sirven para distintas cosas: los fans nos permiten crear nuevas expansiones del festival; el dinero, comprar autos y mejoras; la experiencia, subir de nivel, etcétera. Existen distintas clases de eventos y torneos, y está la opción de crear un evento en base al circuito que ya existe con las limitaciones de vehículos que queramos, número de vuelta y clima a elección, y luego compartirlo con nuestros amigos. También existen eventos llamados Bucket List que nos piden objetivos específicos, como pasar por una cámara de velocidad en una Ferrari 488 arriba de los 350 km/h, hacer drift en un área de construcción con un Ford Sierra, o manejar en un Oldsmobile 442 a través del bosque para encontrar una casa embrujada.



El apartado artístico y la ambientación en **Horizon 3** son majestuosos. No hay dos lugares del mapa que se sientan iguales y, hasta no pasar muchas horas en él, podemos seguir perdiéndonos de lo basto que es. Se incluye GPS, así que nada de parar a preguntar. La música en el festival puede o no ser de nuestro agrado, pero siempre se siente acorde con la temática del juego: velocidad, juventud e inmortalidad. *Tenemos 8 radios de las cuales 4 son estaciones de música electrónica (¿en serio? ¡¿4 del mismo estilo?!), una de hip hop, otra de música clásica y dos de indie rock; y, además, el juego nos da la opción de usar nuestra propia playlist de groove music (¿que no habían cerrado ya ese antro?).*

Horizon 3 tiene todo lo que amamos de los Forza Motorsport y Horizon, y aprende de todos sus competidores. Si te gustan los au-







tos, sin importar qué tipo de juegos te gusten, hay algo en **H3** para vos: los coleccionistas pueden desbloquear más de 400 autos como si fueran pokemon con motores, los timberos pueden gastar su dinero del juego en la ruleta, los ~~sin vida~~ obsesivos pueden buscar todos los coleccionables en el mapa –que no son las 120 estrellas de Mario 64, pero incluyen saltos, cámaras de velocidad, carteles y zonas de drift–, los sociables pueden unirse a una partida online con amigos y chocarlos solo para cagarles el día, los fanáticos de la puesta a punto pueden hacer uso de montones de partes y opciones para tocar y perfeccionar su auto para que sea grasa perfecto, los artistas pueden crear las pinturas que se les ocurran y compartirlas con el mundo (y también podemos bajar diseños o configuraciones de otros jugadores). Y, por encima de todo, si simplemente buscamos un juego de carreras, **Horizon 3** también lo es, uno de los mejores de los últimos años de hecho; al modelo de manejo no le falta realismo, pero nos perdona mucho más que Forza 6. No es un simulador súper estricto, pero logra su cometido, que es ser un juego de autos que cualquiera pueda disfrutar. Es divertido para todos los tipos de usuario, es un juego que te agarra y no te suelta. Lo puede disfrutar un jugador con gamepad y todo en automático –control de tracción, estabilidad, abs (otra' vese no), aire y levanta vidrio, joya alhaja nunca taxi precio por pm– o uno con todas las ayudas apagadas jugando con volante en tres monitores *tryhardeando* como si de rFactor se tratase. La inmersión está ahí, sin importar desde dónde o cómo juguemos. **EXCELENTE**



VIDEOJUEGOS

La saga que marcó a toda una generación

POKÉMON SUN & MOON

Texto Nicolás Dziuban **@Razzo22**

Pokémon Sun & Moon (Sol y Luna) es la última y mejorada entrega que no sólo festeja los 20 años de la franquicia, sino que también marca un antes y un después para los más fanáticos.

Sun & Moon tiene muchas novedades y características a destacar, empezando por las más obvias: ¡Trae una nueva región y nuevos Pokémon! Si bien esto es algo recurrente en cada entrega, esta vez le dieron una vuelta de rosca. **Alola**, un paraíso tropical conformado por varias islas, es la nueva locación en la que transcurre la aventura. Esta nueva ubicación es el nuevo hogar del protagonista que, recién llegado de Kanto, descubre nuevas criaturas y los misterios que esconde la región. **Meowth**, **Dugtrio**, **Marowak**, y muchas más especies se adaptaron al clima local, cambiando su apariencia y sus tipos. Si bien para algunos esto puede percibirse como un relleno por falta de creatividad, otros lo ven como nuevas oportunidades estratégicas, nuevas formas de evolución y más diversidad. Sea como sea, es algo novedoso que diferencia esta entrega de las anteriores, jugando un poco con la nostalgia de quienes siguen la franquicia desde el primer día.

Otra de las grandes diferencias de esta región es que ya no hay gimnasios. Exacto, se acabó la cacería de medallas y los repetitivos establecimientos plagados de puzzles y minions. En cambio, **cada isla presenta algunas Pruebas** (Trials), que no siempre tienen que ver con combate, para finalmente enfrentar a un poderoso Pokémon **Totem**. Cada una de estas victorias es recompensada con Cristales Z. Lo interesante de estos desafíos es que transcurren en el mundo abierto, y el jugador nunca sabe con que se va a topar.

FICHA TÉCNICA

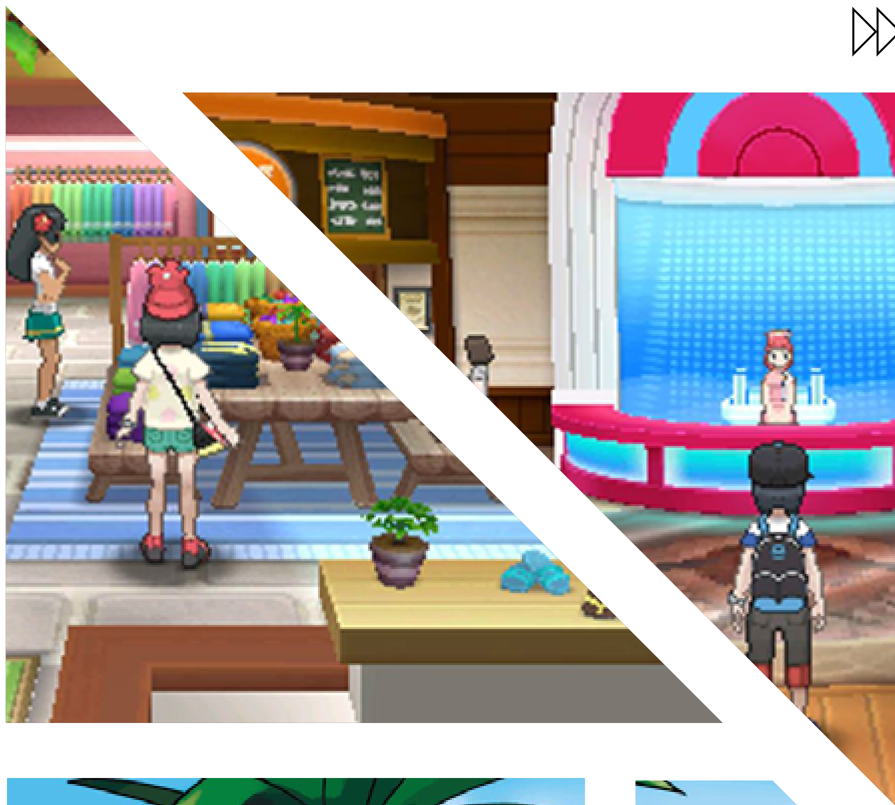
PLATAFORMA
NINTENDO 3DS
GÉNERO
JRPG
DESARROLLADOR
Game Freak
DISTRIBUIDOR
Nintendo
LANZAMIENTO
18 de noviembre de 2016
PRECIO
USD$39,99
SITIO WEB
pokemon-sunmoon.com
JUGADORES
1-2 (Competitivo)









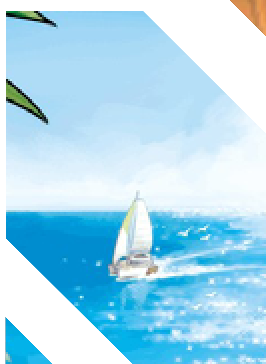


Desde buscar ingredientes para una receta hasta fotografiar determinadas especies, los desafíos son variados, entretenidos y logran romper con la fórmula clásica de los gimnasios, sin convertirse en un aburrido trámite.

Las polémicas Mega Evoluciones tampoco forman parte de esta entrega. En su lugar, están los **Movimientos Z** que funcionan de una manera similar, utilizando los mencionados Cristales Z. Esto permite que, una vez por combate y sólo en un Pokémon, se pueda utilizar un Movimiento Z, cuyo efecto depende del cristal asignado, su tipo y el ataque a utilizar. Como excepciones, algunos Pokémon como Pikachu, Eevee o los starters poseen cristales exclusivos que activan movimientos que sólo ellos pueden ejecutar. Lo único "negativo" de estos cristales es que hace que el jugador no pueda usar otro tipo de ítems equipables, lo que era hasta ahora una parte importante de toda estrategia.

Otro cambio bastante radical es el reemplazo de las **Máquinas Ocultas (MO) por monturas**. En lugar de enseñarle movimientos especiales -poco útiles para combatir- a nuestro valioso equipo, esta vez tenemos la posibilidad de utilizar un







En lugar de las Mega Evoluciones, están los Movimientos Z que funcionan de una manera similar pero utilizando los Cristales Z. Esto se permite una vez por combate y sólo en un Pokémon.



ítem para montar un Pokémon y utilizar su habilidad fuera de combate. Además de no tener que usar un Pokémon propio para estas tareas, el agregado visual de utilizar las monturas y poder hacerlo en cualquier momento (no sólo para usar la habilidad), le agrega mucha diversión a este título.

En cuanto a jugabilidad, hay varios cambios que pueden ser muy útiles o no, según la opinión de cada uno. El más notable es que ahora se puede saber si un movimiento es efectivo o no, antes de utilizarlo. Esta característica facilita mucho los combates, reduciendo la posibilidad de utilizar el Pokémon o movimiento equivocado que podría condenar al jugador a una derrota segura. Si bien puede verse cómo un decremento importante de la dificultad del juego, también hay que entender que nuevas generaciones que empiezan a jugar la franquicia no se ven en desventaja competitiva frente a quienes tienen memorizado el "piedra-papel-tijera" de los tipos. Para que esta característica esté activa, el Pokemón en cuestión tiene que estar registrado en la Pokédex. Otro detalle interesante, es la presencia de los entrenadores durante las batallas, algo que le agrega inmersión y lo acerca más al estilo del animé.



El apartado audiovisual no debe ignorarse tampoco. Abandonando la estética chibi de *Pokémon X&Y*, toda la parte gráfica está orientada hacia un estilo animé clásico. Además, la mezcla entre sonidos nuevos y clásicos —junto a una música ambientada según cada región—, transmiten una combinación de nostalgia y buena vibra impecable.

La trama es como un cóctel de sensaciones. No logra atrapar al jugador al comienzo, salvo por una escena de apertura que sólo es llamativa por las incógnitas que deja. El Team Skull —los villanos de turno—, compite por ser el más patético de todas las entregas. Sin embargo, a medida que avanza la historia, distintos elementos logran captar más nuestra atención. En resumen, a pesar de algunos eventos absurdos y otros predecibles, **Sol & Luna** se ríe de sí mismo en ciertas situaciones y logra mantener un balance entre misterio y diversión.

Sun & Moon resultó una apuesta fuerte con un buen resultado. Las formas Alola, los cambios en jugabilidad y concepto, e incluso las actividades secundarias que ofrece el juego (como Poké Pelago, unas islas donde podemos jugar y entrenar a los Pokémon guardados en la PC) son un compendio que renueva el interés de viejos fanáticos y atrapa nuevos seguidores, renovando y mejorando la fórmula sin abandonar lo que la caracteriza.

◢ ADICTIVO

VIDEOJUEGOS

Eurobeat Intensifies

MANTIS BURN RACING

Texto Matias Puga @ThatPBloke

FICHA TÉCNICA

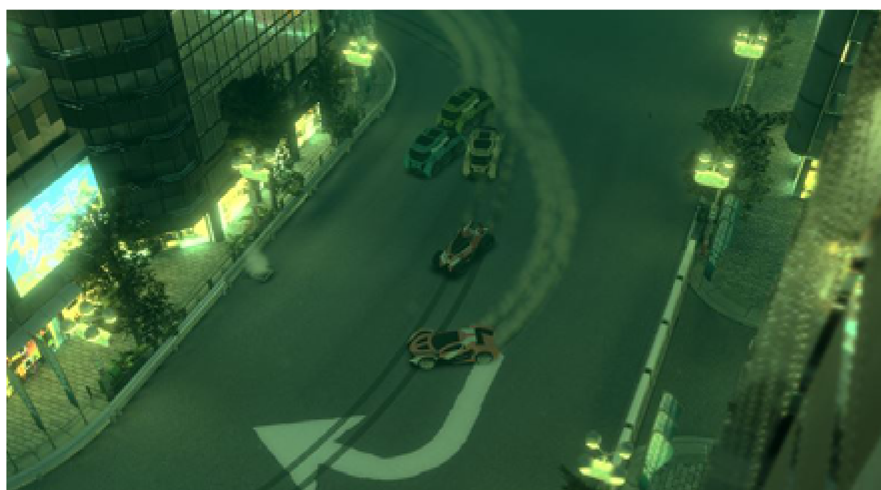
PLATAFORMA
PC, PS4, XBOX ONE
GÉNERO
Carreras
DESARROLLADOR
VooFoo Studios
DISTRIBUIDOR
VooFoo Studios
LANZAMIENTO
12 de octubre de 2016
PRECIO
USD$14.99
SITIO WEB
voofoo.games
JUGADORES
1-4 Cooperativo Local

Mantis Burn Racing es el feo título de este pequeño gran juego de carreras caracterizado por su vista aérea y por algunas elecciones de diseño cuestionables, pero con un núcleo y motor de manejo increíbles que nos vuelan la tapa del carburador. Un título arcade simple y efectivo para tener en cuenta.

Lo mejor que tiene este juego es el modelo de conducción: es fácil de aprender y difícil de perfeccionar. Personalmente, uno de los más divertidos que probé en un juego con vista desde arriba; los autos derrapan bastante en el diseño, pero está lejos de ser realista, en todas las curvas drifteamos naturalmente y hay que corregir constantemente como si de *Mario Kart* se tratase; las carreras se prestan para el contacto mínimo, pero penalizan la agresividad, un choque nos hace perder mucho momento en la curva y fácilmente podemos ser adelantados por afuera. Viéndolo desde afuera, los momentos de adelantamiento, derrapando a milímetros un auto del otro es como ver un capitulo de *Initial D*, y jugarlo es aún más emocionante.



Si bien las carreras contra bots pueden ser un poco aburridas, jugando en multijugador online o local cada adelantamiento es una odisea, cada curva una oportunidad y cada maniobra exitosa es motivo de festejo. Es un juego que se disfruta muchísimo si todos los jugadores tienen un nivel de habilidad similar. No hay recompensas por ir último ni penalizaciones por ser el más rápido como en otros juegos arcade, y no decimos esto criticando a ninguna de las modalidades, ambas tienen sus pros y contras. **Mantis Burn Racing** tiene un sistema de turbo bastante simple: derrapar, adelantar autos, ir *chupado* (que no es lo mismo que borracho) y otras acciones en particular nos carga el nitro que luego podemos usar



La música no está mal, pero recomendamos apagarla y poner Eurobeat. El sonido de los motores sí es algo que tenemos que criticar (...); otro motivo para jugar con Night of Fire al palo.



para impulsarnos por unos segundos.

Gráficamente el juego no es ninguna maravilla. Se ve muy bonito y la performance es buena, pero nada del otro mundo. Dicen que tiene soporte 4K en la PS4Pro (si quieren mandarnos una para que probemos, avisen y les confirmamos). La música no está mal, pero recomendamos apagarla y poner *Eurobeat*. El sonido de los motores sí es algo que tenemos que criticar: sin importar el auto en el que estemos, el ruido es casi el mismo y siempre es deprimente; otro motivo para jugar con *Night of Fire* al palo.

Siguiendo con las críticas, el contenido es muy poco, hay nueve autos para elegir de tres categorías distintas, por ende, siempre hay tres modelos de auto al mismo tiempo como máximo (si jugamos en pantalla dividida de a cuatro jugadores va a haber repetidos siempre). Si bien cada auto tiene características propias y se maneja distinto, es un problema que se podría haber solucionado simplemente agregando distintos skins con algunos cambios cosméticos. La cantidad de circuitos es escasa también, pero pudiendo elegir también recorrerlos en reversa se agrega rejugabilidad. El juego cuenta con un modo campaña que dura algunas horas, pero es bastante repetitivo y puede aburrir rápidamente. Y, para rematarla, al online le cuesta bastante encontrar partida, aunque anda muy bien cuando encuentra.



DRIFTEANDO COMO UN CAMPEÓN

En conclusión, **Mantis Burn Racing** podría haber sido un juego excelente, haciéndole frente a *Bang Bang Racing* por ejemplo, pero la falta de vehículos y los circuitos repetitivos le juegan en contra. Derrapar con nuestros amigos es muy divertido (sobre todo en el boliche), pero esa diversión se termina cuando uno se queda chamuyando rezagado y otro se corta solo. El nuevo modo Spotlight, similar al modelo de *MicroMachines* es muy divertido, pero tiene el problema de que es una sola ronda y listo; si nos quedamos atrás, hasta el próximo evento podemos despedirnos de jugar. Y ni así logra ser un juego perfecto; su punto fuerte es el multijugador local, pero solo si los jugadores tienen un nivel de habilidad parejo: cuatro quesos o cuatro jugadores más experimentados se van a divertir mucho, pero, si el equilibrio no está, no hay forma de sostener la partida. Nos encantaría poder recomendar más este juego, porque las bases para ser un gran juego están, y está lejos de ser un mal título, pero la ejecución necesita mejorar, el online tarda mucho en encontrar y tiene los mismos problemas que el multijugador local, y el modo campaña es muy monótono. Así y todo, la jugabilidad es tan buena y justa que hace que valga la pena probarlo aunque sea solo por eso. **BUENO**

HARDWARE

PERIFÉRICOS GX GAMING

PARA METER HEADSHOTS COMO UN CAMPEÓN

Texto Brian Clark **@iambrianclark**



Felicidades, finalmente te armaste la PC que tanto soñaste tener. Le compraste una buena placa de video para jugar todo en ultra, mucha memoria RAM para tener 150 pestañas abiertas en Chrome y un gabinete super fachero del tamaño de un aire acondicionado. "¿Y ahora qué me falta?" estarás pensando. Bueno, es más que seguro que después de armar semejante PC no vas a querer usar un mouse de $20 y un teclado de goma; por eso, desde Glitchy Frames te cubrimos las espaldas con estos tres productos, que muy amablemente nos llegaron a la redacción: El teclado **Scorpion K9**, el mouse **Scorpion M8-610** y los auriculares **Cavimanus**, todos parte de la oferta de productos **GX Gaming de nuestros amigos de Genius**.

Arrancamos por lo fundamental: El teclado **Scorpion K9**. Ya al abrir la caja nos encontramos con un teclado para el público "gamer". Las features destacadas hablan de la iluminación LED con niveles de brillo regulables, el anti-ghosting de hasta 19 teclas para poder apretarlas al mismo tiempo y las teclas multimedia para, entre otras cosas, poder cambiar de canción y controlar el volumen sin salir del juego.

La calidad de construcción es, en líneas generales, muy buena. El teclado no se dobla, flexiona o cruje al moverlo; el plástico se nota de buena calidad y el grabado láser de los caracteres en las teclas es extremadamente preciso. Cabe destacar que el teclado no es mecánico, sino que es un rubber dome de toda la vida y la sensación al tipear no es la mejor que hemos probado. El viaje de las teclas es corto, casi recordando al de un teclado de notebook. Aún así, la respuesta táctil es adecuada.

La iluminación LED no es configurable, aunque en el nivel de brillo más bajo, el teclado sólo se ilumina con unos LEDs rojos bastante facheros y discretos. Al subir el brillo al máximo, todo el teclado presenta una iluminación repartida a lo largo del espectro RGB. Se ve extremadamente bien en la oscuridad, e incluso llega a ser bastante brilloso bajo condiciones de iluminación normales.

"Cabe destacar que el teclado no es mecánico, sino que es un rubber dome de toda la vida y la sensación al tipear no es la mejor que hemos probado. El viaje de las teclas es corto, casi recordando al de un teclado de notebook. Aún así, la respuesta táctil es adecuada."

Quizá lo único reprochable es su forma ergonómica (*Foto en la siguiente página*), que no resultó para nada cómoda sin tener las patitas levantadas. Si lo vemos de perfil, el teclado tiene una forma de "u" bastante pronunciada, quedando la home row muy abajo, y tanto el área de la barra espaciadora, como de las teclas F, muy elevadas a comparación. La barra espaciadora tiene dos ranuras raras en diagonal que no convencen en lo absoluto, ahí es donde, supuestamente, descansarían los pulgares al presionarla.

Siendo el audio una parte primordial de la experiencia al momento de jugar, podemos afirmar que los auriculares **Cavimanus** cumplieron con las expectativas. Ya desde el unboxing notamos la gran calidad del producto: una caja con ventanas de plástico y un flap de cartón, que permiten apreciar todos los detalles sin tener que siquiera sacar el producto de su lugar.

La calidad de construcción es excelente. Plásticos de muy buen grosor y aspecto, terminación glossy que logra de alguna manera (magia negra, creemos) no ser un imán de dedos, vincha de metal resistente pero flexible, y pads de un material bastante acolchado. El micrófono incorporado es bastante rígido, pero se puede doblar hacia arriba cuando no se lo está usando. También poseen una perilla de volumen en el auricular izquierdo, súper cómoda para cuando alguien viene a molestar y queremos bajar el volumen rápidamente.

Desde las especificaciones más técnicas, los Cavimanus cuentan con un sonido 7.1 virtual, drivers grandotes de 40mm, con buen volumen y un rango de frecuencias aceptable (el típico 20Hz a 20KHz). La impedancia de 32 ohm nos asegura que podremos alimentarlos correctamente con cualquier jack de audio de PC standard y disfrutar del volumen máximo que







"La calidad de construcción del Cavimanus es excelente. Plásticos de muy buen grosor y aspecto, terminación glossy que logra de alguna manera (magia negra, creemos) no ser un imán de dedos, vincha de metal resistente pero flexible, y pads de un material bastante acolchado. "

TECLADO K-9: AR $ 739.00.-
MOUSE M8-610: AR $ 1.199.-
AURICULARES CAVIMANUS: AR $1.999.-

nos puede llegar a ofrecer sin necesitar ningún tipo de pre-amplificación.

De las features que más gustaron, la más importante es la de vibración. Sí, vibración. En el auricular izquierdo, sobre la perilla de volumen, hay un pequeño botón que te pone el mundo patas para arriba. No se trata de una vibración incómoda, como la de un celular que proviene de un motor (los **Cavimanus** no tienen ningún tipo de motorcito adentro), sino más bien el tipo de vibración que se obtendría, por ejemplo, al subir el volumen en unos parlantes con muchos bajos. Es extraño al principio, pero la sensación de disparar en el Doom con la vibración activada no tiene precio.

Lo único que no gustó fue el mísero led azul que literalmente no cumple ninguna función, y el hecho de que son USB y necesitan de drivers y software de terceros para la sensación 7.1, que no es física; es decir, no hay ocho parlantes en los auris.

Finalmente, dejamos lo mejor para lo último: El **mouse Scorpion M8-610** (medio mala la decisión de nombre del modelo). Un mouse láser también orientado al mercado gamer con botones programables e iluminación LED. Ya la cajita nos transmite calidad de primera: cartón muy duro con laca sectorizada, diseño minimalista, un insert de plástico dorado sobre el cual el mouse descansa, listo para enchufarlo y disfrutarlo. Nos tocó probar el modelo de color negro y la verdad, es muuuy sexy.

La construcción es prácticamente perfecta, el plástico es de muy buena calidad y satinado (ni mate ni glossy), las tolerancias de fabricación son mínimas, los switches de todos los botones se sienten extremadamente clickys y el feedback es preciso. Este periférico tiene los dos clicks básicos, un botón para rotar entre los diferentes settings de DPI (el logo de Genius en el botón no nos convenció del todo), y dos botones presionables con el pulgar del lado izquierdo, haciéndolo un mouse no ambidiestro. El click de la ruedita también es satisfactorio y preciso, y la ruedita en sí se siente muy sólida, realizada en una especie de goma dura.

"La performance del mouse Scorpion M8-610 cumplió más que bien en juegos de varios géneros: desde FPS hasta juegos de ritmo. El sensor láser de 8200 DPI reconoció tanto la superficie de la mesa de madera como el mouse-pad sin ningún tipo de problemas."

La performance cumplió más que bien en juegos de varios géneros: desde FPS hasta juegos de ritmo. El sensor láser de 8200 DPI reconoció tanto la superficie de la mesa de madera como el mousepad sin ningún tipo de problemas. Suponemos que el modelo del sensor debe ser un Pixart o un Avago, ambos utilizados por otras primeras marcas muy competitivas en el mercado.

Todos los botones son configurables mediante un software que se puede descargar desde el sitio oficial del producto. El software es medio básico, pero cumple, ya que nos permite configurar la acción de cada botón, invertir los clicks, cambiar los presets de DPI, etc. También podemos controlar la iluminación LED que si bien no nos deja cambiar los presets y elegir el color que queramos del espectro RGB, sí nos permite elegir la velocidad del efecto "respiración", y el brillo del logotipo y de la ruedita de manera independiente, incluso pudiendo apagar uno u otro a discreción nuestra.

¿Qué podemos decir de los productos GX Gaming para concluir? En los tres que probamos, los pros sobrepasan a los contras (que son pocos y específicos). De lo que testeamos, el teclado Scorpion K9 nos pareció lo más flojo al ser un simple rubber-dome con LEDs no configurables, pero el precio lo vuelve competitivo y una opción atractiva en su segmento. Los auriculares y el mouse nos parecieron un poco costosos en comparación con la competencia, pero creemos que la calidad de construcción de ambos y la elegancia de su aspecto lo justifican. ¿Lo menos destacado? Las luces LED del teclado, el software de configuración, los precios ligeramente elevados dentro del segmento.

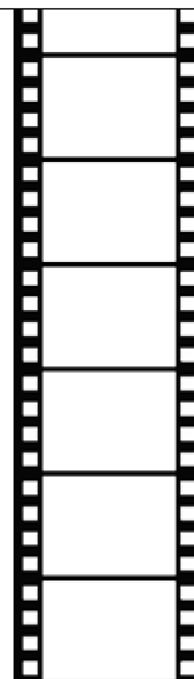
En resumen: periféricos con una buena relación calidad-precio, minimalistas en cuanto a features pero que, a su vez, tienen una cierta utilidad. ◢



Destacados del mes

Estrenos

Enero 2017



Texto Lucas Robledo **@LucasRobledo**



¿POR QUÉ ÉL? | *Why him?*



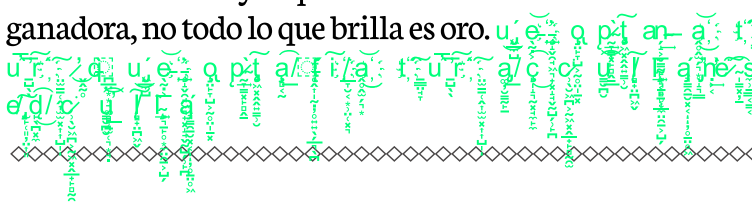
Durante las fiestas de Navidad, Ned (Bryan Cranston) -un padre sobreprotector pero amoroso con su familia- va a visitar a su hija en Stanford, donde se encuentra con su peor pesadilla: su bien intencionado pero socialmente torpe novio multimillonario de Silicon Valley, Laird (James Franco). El inocente Ned piensa que Laird, que no tiene absolutamente ningún filtro, es un partido tremendamente inapropiado para su hija. La unilateral rivalidad y el nivel de pánico de Ned aumenta cuando se encuentra fuera de onda en un glamoroso centro de alta tecnología, y se entera de que Laird está a punto de hacer LA pregunta.



PASAJEROS | *Passengers*

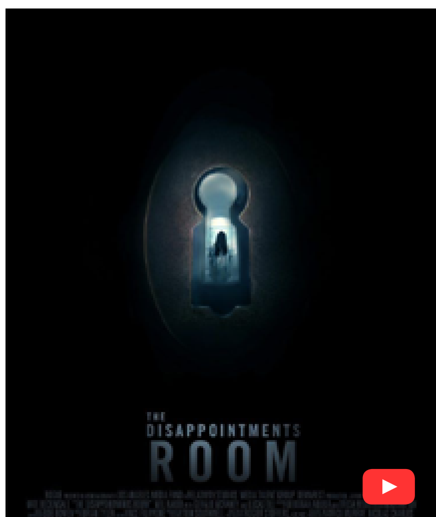


Con Jennifer Lawrence y Chris Pratt como protagonista, junto a un presupuesto de 110 millones de dólares, Passangers tiene todo para ganar. Ambas estrellas en ascenso le van a dar la garantía necesaria a una película dirigida por Morten Tyldum (The Imitation Game), un director con poca experiencia pero que viene de hacer un gran exponente junto a Benedict Cumberbatch, otro actor de moda. El guion, escrito por Jon Spaihts (Prometheus, Doctor Strange) muestra una sólida y dinámica historia de ciencia ficción plagada de efectos especiales. Pero si bien todas las cartas están en la mesa y al parecer el director tiene una mano ganadora, no todo lo que brilla es oro.





— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)



EN EL ÁTICO | *The Disappointments Room*

5

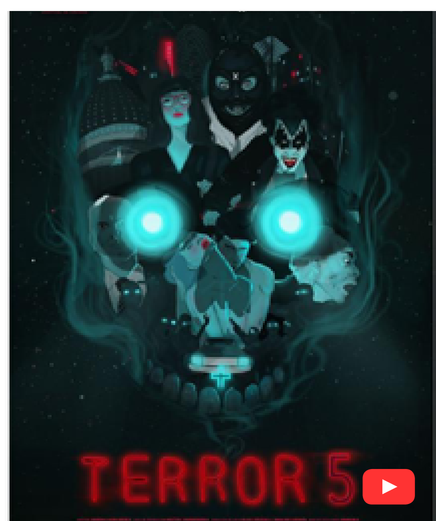
D.J. Caruso es el director de esta película, aunque lo podemos recordar de otros exponentes como Disturbia, Eagle Eye o I Am Number Four, entre otras. También escribió el guion de esta película junto al actor (pésimo actor por cierto) Wentworth Miller, a quien seguro tienen visto de Prison Break. Sea como sea, The Disappointments Room tiene como protagonista a Kate Beckinsale (Underworld) y tiene una historia bastante atrapante y particular para ser de terror y suspenso. A ver, nada que ya no hayamos visto, pero parecería tener algo diferente por lo que vemos en su tráiler. Junto a Kate, podemos ver a Lucas Till, más conocido como Havok en la nueva saga de los X-Men.



HASTA EL ÚLTIMO HOMBRE | *Hacksaw Ridge*

5

Andrew Garfield (el Spider-Man anterior al de Civil War) se mete de lleno en una historia bélica junto al gran Hugo Weaving (Matrix, V for Vendetta), Vince Vaughn (Dodgeball: A True Underdog Story) y Sam Worthington (Avatar), entre otros, dirigidos por el violentísimo Mel Gibson, quien ya tiene experiencia en el rubro gracias a haber sido protagonista de películas como The Patriot o We Were Soldiers. El guion está escrito por Robert Schenkka (Spartacus) y Andrew Knight (Fast Forward). Este drama basado en hechos reales promete actuaciones sobresalientes de todos sus involucrados, crudeza, acción y una historia de respeto hacia la vida que une a todos los demás condimentos.



TERROR 5

5

Cine de terror nacional. Una nueva apuesta de los hermanos Sebastián y Federico Rotstein para el cine de género, con una antología tímidamente basada en leyendas urbanas de Buenos Aires. “Chicas. Chicos. Hombres. Mujeres. Besos de lengua. Sexo. Sangre. Gritos. Suspenso. Violencia. Furia. Justicia. Todo en una noche.” Esa es la propuesta de Terror 5, que en su tráiler muestra un aspecto visual bastante convincente, una producción ajustada a las necesidades y un apartado técnico bastante jugoso. Entre los actores destacados, podemos mencionar a Rafael Ferro, Berta Muñiz, Walter Cornás, Paulo Soria y Hernán Sáez.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)

CINE

FANTASTIC BEASTS
AND WHERE TO FIND THEM

"SACA LA BESTIA QUE HAY EN VOS"





Texto Germán Battiston **@CMDRGerkor**

Cinco años pasaron desde la última película de *Harry Potter*, pero la magia sigue intacta. David Yates y JK Rowling se juntan de nuevo y nos traen una historia completamente nueva basada en el bestiario conocido como "**Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos**". Afortunadamente, la película toma un rumbo que no todos esperábamos.

Tiempo Pasado

Es el año 1926 y el terror global en el mundo mágico viene de la mano de Gellert Grindelwald, -factor que seguro ningún espectadores hubiera considerado de no ser por las teorías que circularon antes del estreno película.

En lugar de transcurrir en la típica Gran Bretaña, nos transportamos a la gran ciudad de Nueva York, donde un joven mago llamado **Newt Scamander** llega con tan solo un maletín, pero uno bastante especial ya que contiene un gran número de diversas criaturas mágicas recolectadas por todo el mundo -y no todas son lindas y cariñosas; incluso varias de ellas representan un gran peligro para los muggles. Luego de una serie de eventos desafortunados, algunas de esas criaturas logran escapar y es el deber de Newt recuperarlas para que nadie las lastime. Muy al estilo Hagrid, Scamander sostiene que ninguno de los animales que habita en su maleta es peligroso en sí mismo, sino que solo

Ficha técnica

Título Latino: Animales Fantásticos y Dónde Encontrarlos.
Año: 2016.
Género: Fantasía.
Dirección: David Yates.
Guión: J.K. Rowling.
Elenco: Eddie Redmayne, Collin Farrel, Ezra Miller, Katherine Waterson.
Duración: 133 minutos.
NETFLIX: Nope.



son criaturas incomprendidas. Sin embargo, la fuga trae graves complicaciones en toda la ciudad y en particular para la comunidad mágica que está siendo perseguida.

MACUSA

El *Congreso Mágico de los Estados Unidos*, mejor conocido como **MACUSA**, se encarga de la seguridad tanto de magos como muggles. Son mucho más cuidadosos y temerosos respecto *El Estatuto Internacional del Secreto Mágico*, su contraparte Británica a la que estamos acostumbrados. Además, en aquella época magos y brujas eran perseguidos y se veía con mucho más miedo todo lo relacionado con la magia y lo sobrenatural.

Por otro lado, si algo nos trajo *Animales Fantásticos* es una gran cantidad de buenos personajes. Dentro de MACUSA tenemos a **Percival Graves (Collin Farrel)**, director de seguridad mágica, encargado de investigar una serie de ataques extranõs que rondan la ciudad de Nueva York.

Del lado de Newt, tenemos dos hermanas: **Tina**, una ex auror de MACUSA que fue quitada del equipo investigador y **Queenie**, una maga que lee mentes de forma natural mediante legeremancia. Se suma a la fiesta el amigo **Kowalski**, un muggle que estuvo en el lugar equivocado en el momento equivocado (¿o apropiado?).

Dentro de lo que es la trama, el guión se lleva sus laureles: todas las cosas pequeñas que se referencian en la película van cerrando y tienen todo el sentido al final de la película. Visualmente impactante como siempre, no repararon en gastos. Se nota que es una versión más adulta de cómo se ve a la magia. Después de todo, los seguidores y fanáticos de la saga Potter también crecimos. También pasamos por una montaña rusa de emociones fuertes, en las cuales se nota este crecimiento en el espectador. Desde lo emocionante visual y épico, a lo emotivo y triste. **Eddie Redmayme** no decepciona y sigue trayéndonos un nivel increíble a la hora de interpretar a **Newt Scamander**, del cual literalmente no tenemos nada de información sobre su personalidad y formas. Tan sólo sabemos que es un Hufflepuff, y que fuera de las cargadas y el bullying que reciben los magos de esa casa es una buena forma de redimirse al presentar alumnos de este calibre.

La música fue compuesta por **James Newton Howard**, y se puede decir que hizo un hermoso trabajo, tan bueno que se puede confundir con el maestro John Williams quien compuso todo lo relevante a *Harry Potter* en el cine. Se adecúa a la perfección con el trabajo de David Yates (director de las últimas 4 películas de *Harry Potter*), que es sublime. Él y J.K. Rowling nos han transportado a un mundo diferente pero que no carece de esa "magia" que caracteriza tan específicamente al universo del niño que vivió.

Animales Fantásticos y dónde encontrarlos es la primera de esta nueva saga del mundo mágico, e intriga saber por qué van podrían ser cinco y no tres. Lo que sí sabemos es que el puntapié inicial fue en la dirección correcta, porque todavía hay muchísimas cosas en las que basarse dentro del universo creado por Rowling y estamos ansiosos para las próximas entregas y, quizás aún más, por ver el famoso enfrentamiento de Albus Dumbledore y Gellert Grindelwald.

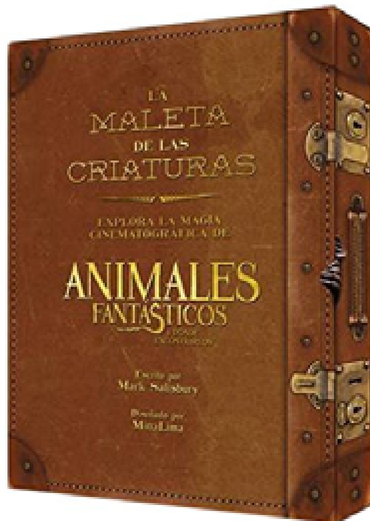
VEREDICTO

MÁGICA



Ver también:
Harry Potter Saga.

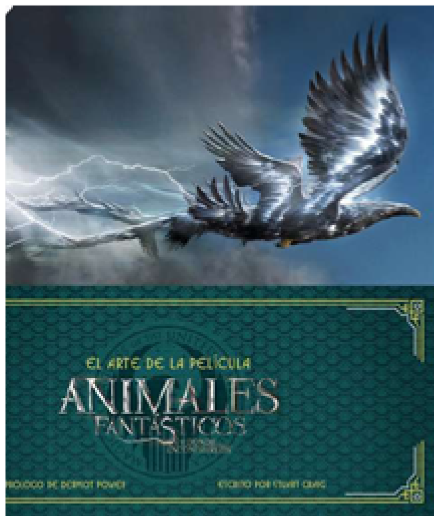




LA MALETA DE LAS CRIATURAS

Autor: Salisbury Mark (ED) | Editorial: Harper Collins

El primero y quizás el más codiciado. Un libro diseñado imitando una maleta, con cierre de imán, lleno de datos curiosos sobre la película y sus personajes y accesorios dentro de él (hay credenciales, posters, panfletos, etc). Salisbury Mark (ED) y Harper Collins armaron un libro coleccionable, lleno de curiosidades y con una estética que sigue la línea del mundo mágico. Hiper recomendado.



EL ARTE DE LA PELÍCULA

Autor: Dermot Power | Editorial: Harper Collins

Es el segundo ejemplar de estos lanzamientos que llegaron al país y ya se venden como pan caliente en las librerías de Buenos Aires (según los libreros amigos). Agotado en varios locales, este ejemplar cuenta con un gran despliegue fotográfico del arte de la película. Con principal hincapié en la fotografía y el diseño, es una guía ideal para los fanáticos de la dirección de arte con la que se creó el mundo mágico (y preparados porque tiene sorpresas, hay poca pantalla verde en este film). Excelente.



LA MAGIA DESDE DENTRO: ASÍ SE HIZO

Autor: Ian Nathan Editorial: Harper Collins

El tercero, pero no menos importante, de los 3, es un libro más general, que, conservando la edición cuidada y las fotos majestuosas, nos cuenta "el backstage" de la película. Tiene un prólogo escrito por el mismísimo Eddie (como muchas citas que también aparecen en los otros ejemplares) y varios datos curiosos dignos de admirar. Increíble.

Texto Laura Amarilla **@heylauringui**



FACEBOOK.COM/GLITCHYFRAMES







TWITTER.COM/GLITCHYFRAMES





CINE

EQUALS

"I FOUGHT THE LAW AND THE LOVE WON"

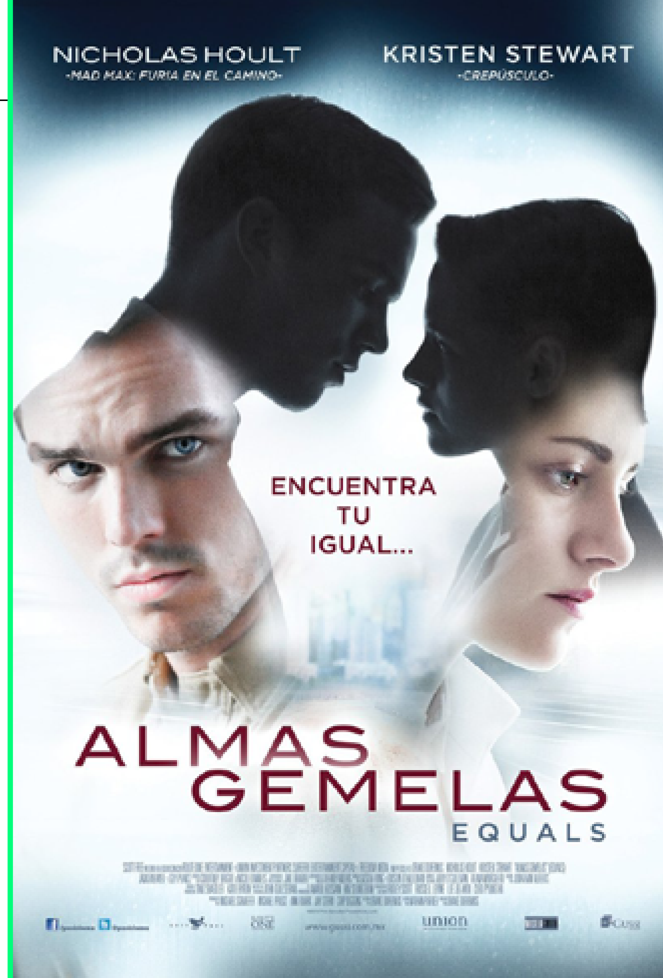
Texto Laura Petroff **@monkeylibrium**

Algunos cínicos los reducen a meros resultados de la química del cuerpo, pero la mayoría de las personas simplemente los experimenta. Los sentimientos tienen el poder de cambiar la manera en la que uno se conduce y son casi ilimitados a la hora de enceguecer a una persona de tristeza, rabia, pasión o cariño. Son una parte tan importante de la experiencia humana que se hace difícil entender a los que, por algún motivo, no los manifiestan en la medida normal. Tan importante es para la humanidad esta dimensión que no ha habido todavía intentos de suprimirla. Obviamente, lo que puede imaginarse puede escribirse y filmarse, y la ciencia ficción no se guardó nada a la hora de describir esta (aparentemente) terrible posibilidad.

En algún lugar del mundo, en algún momento del futuro, la sociedad dejó de ser como se la conoce hoy. No sólo todo es más limpio, organizado y eficiente, sino que lo que permitió esto fue la anulación de los sentimientos. La humanidad se perpetúa mediante inseminación artificial, y cualquier muestra de emociones se considera un síntoma de enfermedad. La cura todavía no existe, y tanto **Silas** (Nicholas Hoult) como **Nia** (Kristen Stewart) la necesitan con urgencia, ya que ambos corren un gran riesgo de ser descubiertos y ejecutados. ¿Cómo harán para sobrevivir (juntos) en este mundo del revés?

Ficha técnica

Título Latino: Almas gemelas.
Año: 2015.
Género: Ciencia Ficción, Drama.
Dirección: Drake Doremus.
Guión: Drake Doremus, Nathan Parker.
Elenco: Kristen Stewart, Nicholas Hoult, Guy Pearce, más en imdb.
Duración: 101 minutos.
NETFLIX: No. ☹



Todo lo que no es rígido y frío es eliminado en el flujo social normal del mundo que **Equals** despliega frente a los espectadores. Los sentimientos, la calidez y el contacto humano más bien invaden la aparente perfección que tomó tantos años crear y tanto esfuerzo mantener. Desde chicos, en este futuro, se les enseña a las personas a no amar, y conociendo la conducta humana de hoy (para ellos el 'pasado') ya es un gran logro vivir en condiciones tan poco amigables. Todas sus necesidades son cubiertas sin tener que tomar decisiones, algo que para muchos es un gran beneficio, como en el caso del Sibyl System en la serie de anime *Psycho-Pass* (2012).

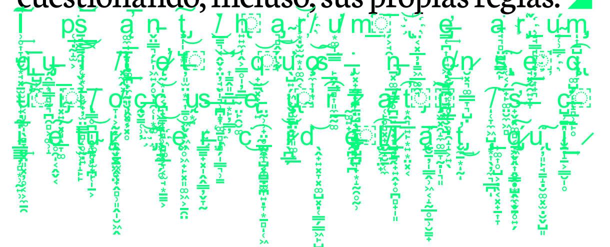
Es una receta interesante la que dio **Equals** como resultado. Su director, **Drake Doremus**, tiene un currículum pequeño que muestra un gran interés por lo romántico. En 2011, dirigió *Like Crazy* y en 2013, *Breathe In*, ambas reflexiones sobre las dinámicas presentes en distintos tipos de relaciones. Si bien Equals está basada en un cuento de su propia autoría, Doremus necesitó de un capo de la ciencia ficción para cerrar el círculo. Esta misión la tuvo el guionista Nathan Parker (*Moon*, *Blitz*). Es evidente lo mucho que la película robó pidió prestado de la ciencia ficción del pasado.

La primera relación que se puede hacer es con *1984*, una novela política escrita por el británico George Orwell que luego fue adaptada a la pantalla grande. De ella se tomó la idea de un gobierno con control absoluto sobre la vida amorosa y sexual del pueblo (también presente en *Logan's Run* [1967]), algo que en *1984* tiene un contexto menos esterilizado y más sucio (literal y figurativamente). Esta diferencia en la representación del futuro es natural, teniendo en cuenta que el libro de Orwell fue concebido justo después del final de la Segunda Guerra Mundial. Equals y *1984*, a su vez, tienen algunos elementos fáciles de distinguir que están fuertemente vinculados a *Romeo y Julieta*, entre ellos el cuentito de los star-crossed lovers y **[SPOILERS ALERT]** *el twist final de Equals que es un choreo descarado y casi inaceptable* **[FIN DEL SPOILER]**.

Aún con materiales tan famosos e importantes como inspiración, Equals falla en cuanto al guión. La musicalización, el arte y la fotografía hacen de esta película un viaje soportable, pero su trama tiene momentos extremadamente simples y otros extremadamente complicados que llevan al espectador del "a ver cuándo pasa algo" al "tengo que pausar para entender qué mierda quisieron hacer" en una hora y media de film. Este desbalance genera distracciones constantes y nunca se siente esa satisfacción que da ver a los personajes crecer y vencer.

A diferencia de *1984*, que tiene una conclusión arriesgada, Equals sugiere un final igual aunque se tira atrás cobardemente cuestionando, incluso, sus propias reglas.





VEREDICTO

BONITA PERO NADA MÁS



Ver también:
Logan's Run, 1984, The Lobster.

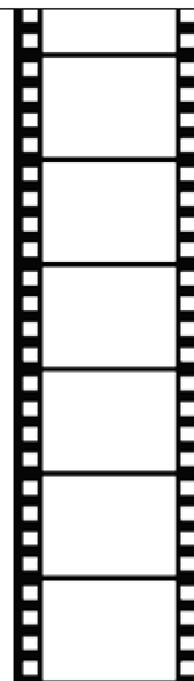
12

Destacados del mes

Estrenos

Diciembre

Texto Tatiana Mon Avalle **@tatimonavalle**





THE MAN IN THE HIGH CASTLE - 2ª | *Amazon*

16

Siendo la serie más vista de Amazon el año pasado, la adaptación televisiva de la famosa novela de Philip K. Dick regresa a la plataforma de streaming. Tras explorar en su primera temporada un mundo en que la Segunda Guerra Mundial ha tenido otros vencedores y en que la Alemania Nazi y Japón han tomado el control de los Estados Unidos, las mentes detrás de The Man in the High Castle indagarán en esta segunda entrega las resistencias políticas a esta nueva situación, así como las realidades paralelas de este nuevo mundo. La serie es una fascinante historia distópica para conocer una versión alternativa de uno de los sucesos mundiales más importantes de todos los tiempos.



TROLLHUNTERS | *Netflix*

23

Como fruto de la imaginación sin límite del aclamado director Guillermo del Toro, llega una historia de dos mundos que colisionarán en esta nueva serie animada ideada para Netflix y producida por Dreamworks. Trollhunters comienza cuando el adolescente Jim Lake Jr., camino al colegio, tropieza con un amuleto místico que lo lleva a descubrir una civilización secreta de trolls escondida bajo el pequeño pueblo en el que vive. Aventurero y tenaz, pero poco preparado para las responsabilidades que le corresponden, Jim se verá obligado a asumir el cargo de Trollhunter y forjar una alianza con los benévolos habitantes del lugar para protegerlos de las malvadas fuerzas que asolan la ciudad de sus nuevos amigos.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)



SENSE8 - ESPECIAL DE NAVIDAD | *Netflix*

23

Luego de varias idas y vueltas, la creación de las Hermanas Wachowski finalmente vuelve a Netflix con un especial de dos horas para terminar el año viendo la serie de ciencia ficción más humana de todas. Para la segunda temporada habrá que esperar a mayo de 2017, pero este especial promete mostrarnos cómo continúa el viaje de estos ocho sensates mientras se siguen conectando con la vida de cada uno, encontrando conexiones más profundas, conocimiento más oscuro, muchos más secretos y luchando por identificarse con algo más que solo uno mismo. Si todavía no vieron la primera temporada, todavía están a tiempo de conocer una de las mejores propuestas de Netflix.



INSIDE NO. 9 - ESPECIAL DE NAVIDAD | *BBC Two*

25

El año termina de la mejor manera solo porque regresa la maravillosa serie antológica creada y protagonizada por los geniales Reece Shearsmith y Steve Pemberton. Este especial navideño nos contará un cuento de terror ambientado en la década del 70 en donde un alter ego oscuro de Papá Noel, cuyo cuerpo es mitad cabra y mitad demonio, llegará para visitar a aquellos que han sido malos durante el año. Para los que no la conocen, Inside No. 9 podría definirse como “la Black Mirror de la BBC” así que, si quieren ver una verdadera joya inglesa, no se la pierdan.



DOCTOR WHO - ESPECIAL DE NAVIDAD | *SYFY - 01 AM*

26

Una de las grandes series de los últimos años regresa con un especial de Navidad en SyFy (1:00 AM simultáneo con EEUU y Reino Unido) mientras se prepara para su décima temporada a estrenarse en 2017. En este especial veremos cómo son los días del Doctor sin companion mientras viaja solo con la T.A.R.D.I.S. Pero claro que no estará solo, porque unirá fuerzas con un superhéroe de historietas originario de Nueva York, caracterizado por Justin Chatwin, y un periodista de investigación, personificado por Charity Wakefield, con el fin de salvar a esa ciudad de una inminente invasión alienígena. ¡Un capítulo imperdible para todo whovian!



— **NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)**



SERIES

5 SERIES DE 2016

QUE NOS VOLARON LA CABEZA

Texto Tatiana Mon Avalle **@tatimonavalle**

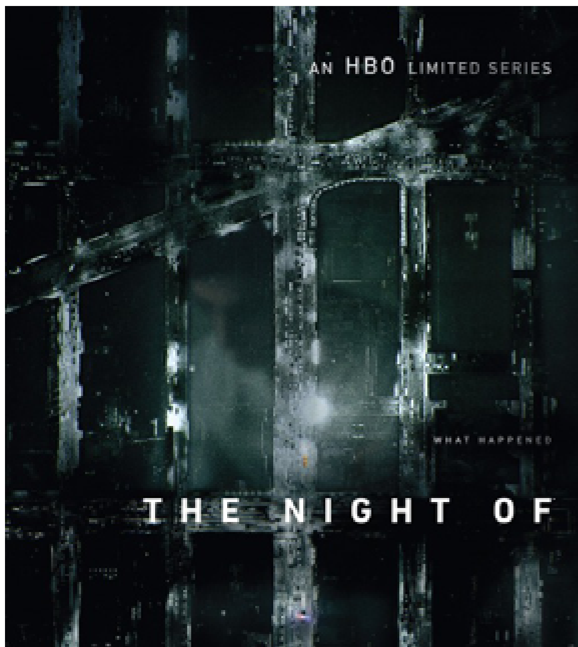
Termina el año y empieza nuestra necesidad de hacer el balance. No, el balance personal que hace nuestra tía en Facebook, no; sino el que verdaderamente importa: el de las series.

Dentro de este balance de las producciones audiovisuales que llegaron en 2016 podemos encontrar grandes aciertos, algunas decepciones y varias gratas sorpresas. Sin embargo, acá no nos vamos a detener ni en las mejores ni en las más alabadas por la crítica, simplemente en las que más disfrutamos. en las que más disfrutamos.



DAREDEVIL – TEMPORADA 2

Maravillándonos con su calidad visual y con la oscuridad de su historia, la primera temporada de Daredevil se centró en el enrevesado camino del héroe para mostrar las más fuertes adversidades que pueden tener los personajes en una serie de acción. Este año, su segunda entrega siguió recorriendo ese camino mientras desplegaba un nivel narrativo y estético tal que demostró que es capaz de redefinir las series del género de superhéroes. La incorporación de The Punisher (y sí, también la de Elektra) hizo que la serie se superara a sí misma y dejara en claro que no necesita demasiados plot twists para sorprendernos y dejarnos con ganas de más. El desarrollo de personajes, la construcción de climas, la interconexión entre las tramas y el show visual que ofrecen las coreografías de peleas hacen que Daredevil no solo sea una buena serie de Marvel sino una buena serie.



THE NIGHT OF

La mini serie de HBO logró conquistarnos por no centrarse en la resolución de un caso de homicidio y por salir del lugar común ligado al policial procedimental para narrar una historia con múltiples aristas. Aristas conectadas a través de un lúgubre estilo visual, una poderosa e insistente sensación de tensión y una grandiosa puesta en escena que fue acompañada de una cámara que supo jugar con distintos estilos, desde el documental testigo hasta el cine negro. En pocas palabras: un festín audiovisual. Con un magnífico nivel de actuación, una narrativa cinematográfica y una historia cuyo final sigue estando sujeto a interpretaciones personales, The Night Of fue una de las grandes sorpresas del año.



WESTWORLD

Se preguntarán ¿Es la nueva Lost? ¿La nueva Game of Thrones? Nada de eso. Westworld nos voló la cabeza por mérito propio. Construyendo un universo narrativo, armando y desarmando personajes, entrelazando tramas, jugando con la intriga semanal y dando lugar a la generación de un sinfín de teorías; la ambiciosa creación de Jonathan Nolan y Lisa Joy demostró que las series de ciencia ficción todavía nos pueden sorprender. Su narración lenta hizo que tuviéramos que esperar algunos episodios para ver la verdadera acción que la historia tenía preparada, pero esto no opacó el juego mental que la serie tenía para proponer. Sus grandes actuaciones, su maravillosa puesta en escena y su dirección de lujo fueron los factores que hicieron de Westworld un verdadero espectáculo visual.



Glitchy Frames

SERIES

GAME OF THRONES
SEXTA TEMPORADA

SEXTA TEMPORADA
GAME OF THRONES

Texto Germán Battiston @CMDRGerkor

44

SERIES

STRANGER THINGS
TEORÍAS, GUIÑOS Y PARALELISMOS

SPOILER ALERT!

Advertimos que esta nota contiene spoilers sobre toda la serie y hablaremos copiosamente del final de la temporada. ¡Que nada les arruine esta magnífica serie! Si no la vieron, vayan y háganlo, la nota los estará esperando cuando vuelvan. *emoji de E.T.*

34

35



GAME OF THRONES – TEMPORADA 6

Varios podrían preguntarse si dos capítulos justificarían una temporada, y la respuesta podría variar, pero, tratándose de Game of Thrones, es un sí rotundo. Esta sexta entrega tuvo un nivel bastante desparejo a lo largo de sus episodios. El desapego del material de las novelas de George R. R. Martin hizo que la historia tardara un poco en encontrar su nuevo rumbo, pero una vez que lo hizo, cosechó un acierto tras otro. David Benioff y D. B. Weiss se adueñaron de la historia y le dieron un nuevo aire a la serie. Ya no se trata de muerte, declinación y falta de esperanza, sino de renacimiento, redención y un nuevo mundo. El origen de los White Walkers, el misterio detrás de Hodor, la verdad sobre los padres de Jon Snow, las escenas de Aerys Targaryen, la destrucción del Gran Septo de Baelor, el momento de Tommen, la venganza de Cersei, el destino de Ramsay y la épica batalla de los bastardos hicieron que esta temporada se nutriera de revelaciones y nos tuviera al borde del asiento capítulo tras capítulo.

STRANGER THINGS

La serie que revolucionó las redes sociales, la que supo captar la atención de forma inmediata, la que consiguió un consenso colectivo casi automático y que logró estar en boca de todos. Stranger Things dejó de ser una serie para convertirse en un fenómeno. Evocando la atmósfera de la década de los 80's, la serie generó un encanto enorme gracias a sus relaciones hipertextuales y guiños directos al cine y a la cultura pop de la época. Stephen King, John Carpenter, E.T., The X-Files, The Goonies y Lovecraft son algunos de los clásicos en los que Stranger Things se basó para contarnos la historia de Will, Mike, Dustin, Lucas y Eleven, los protagonistas que nos conquistaron el corazón desde el primer instante. En una época en donde la nostalgia parece haberse convertido en una mercancía más dentro de la industria cultural, Stranger Things tiene el mérito de haber encontrado la manera de distinguirse, de proponer imágenes que se vuelvan icónicas y de convertirse en un nuevo clásico.



I.D.

Cuando el arte se come a la historia

Texto Santiago Jerez Ferrante **@nerdycinephile**



PORTADA

FICHA TÉCNICA

OBRA
I.D.
AUTOR
Emma Ríos
ARTISTAS
Emma Ríos
EDITORIAL
Image Comics
LANZAMIENTO
Junio 2016
IDIOMA
Inglés

Para entender a **I.D.** hay que entender de dónde surge. **Emma Ríos** (*Mirror, Pretty Deadly*) forma parte de **Island**, una revista de historieta independiente creada por **Brandon Graham** (*Prophet*, *King City*) que publica **Image Comics**. ¿Por qué es esto importante? Por lo que significa Island e Image para los creadores; en español, una sola palabra: libertad, en inglés tres palabras: Creator owned comics. Brandon Graham y sus amigos decidieron sacar una revista donde pudieran escribir y dibujar lo que quisieran sin tener que pensar en tiempos, formato, estilo, temática, ni mercado. En cierta manera, bastante similar en ello a la revista *Fierro* que se publica en nuestro país. No vamos a detenernos demasiado en Island, pero si les interesa pueden encontrar una mención en el primer número de Glitchy Frames. Volviendo a lo importante: **I.D.** es una de las primeras historias publicadas por Island, escrita y dibujada por Emma Ríos.

Ya aclarado el contexto, hablemos de la historieta en sí. **I.D.** es una historia de cinco capítulos con un trasfondo un tanto sci-fi, pero centrada en tres personajes quienes, por medio de un trasplante experimental, desean cambiar su cuerpo. Noa, una chica de 17 años, Chez Charlotte de 51 y Mike de unos 40 años, aproximadamente. La historia es breve y concisa, se centra en la caracterización de estos tres personajes y deja que el lector complete el fondo provisto de tan solo de algunos detalles. El foco de la historia está puesto en las razones detrás de la decisión de estos personajes y en la relación que se genera entre ellos.

El arte de Emma Ríos volcado en **I.D.** es impactante, detallado, expresivo y prolijo. Esto no es noticia para los lectores familiarizados con su arte gracias a Pretty Deadly (historieta co-creada con Kelly Sue DeConnick) o con su pasado en Marvel, pero para los nuevos lectores esta historia es una excelente primera lectura. En **I.D.**, Ríos se concentra en las expresiones de los personajes, sus reacciones, esos pequeños detalles como la comisura de los labios, las pestañas o las miradas, ahí es donde la autora gana. Además, como suele suceder con ella, las escenas mudas son las mejores. El color protagonista en esta historia es el rojo, yendo desde el intenso hasta el rosado casi blanco rosa y tal vez un leve naranja en la tapa que funcionan a la perfección. Ríos logra que el lector se sumerja en este mundo y le da al arte la sensación de unidad.

Pasando ahora al título de esta reseña, **I.D.** tiene gusto a poco. Sentimos la necesidad de que sea más larga o, por lo menos, narrada de otra manera. Hablar de esto resulta un tanto complicado por los años de preparación que tuvo esta historia y en especial por el compromiso de la autora





para lograr un verosímil médico real, uno que el lector pueda leer y pensar: sí, esto podría pasar en un futuro cercano. Sin ir más lejos la historia tiene el aporte de Miguel Alberte Woodward, un neurólogo que decidió publicar un artículo al final de la historieta. Todo esto le da al carácter científico de **I.D.** un fuerte efecto de veracidad entre los lectores. Sin embargo, se queda a mitad de camino. Las hojas dónde Ríos explicita el procedimiento médico del cambio de cuerpo son poco interesantes y cargadas de información que, aunque tiene peso en la construcción verosímil de la historia, no es un peso que se transmita hacia los personajes, excepto por el riesgo de muerte. El punto es que Ríos centra la historia en los personajes y esto queda claro desde el principio por lo que toda información extra que no sume a ese punto se siente un poco forzada. Por otro lado, la historieta se centra en una temática muy importante y muy comentada por la sociedad actual como es la identidad. Esto lleva a prestar aún más atención a los detalles y, si bien Rios habla del tema con honestidad y humildad, no es del todo certera. Los personajes piden más profundidad y la historia parece darles el espacio que necesitan.



No podemos dejar de mencionar el diseño hermoso del TPB de Image de **I.D.** Al tenerlo en las manos, se deja ver que esta historieta es diferente a las demás que pueden estar en venta, resalta, llama la atención, tiene un diseño particular, atractivo visualmente y muy cuidado.

Siendo esta una reseña no detallada que no busca arruinar la historieta para el que no la leyó, resumimos diciendo que **I.D.** es una historia pequeña, de una tremenda artista y que, aunque no logra generar fuertes emociones, no debe dejar de ser leída. Cuando una obra puede ser discutida, comentada o criticada es porque hay algo en ella inherentemente bueno, que hace que valga la pena. De lo contrario, para qué tomarse la molestia de mencionarla. Salgan y lean, Ríos siempre vale la pena.

◢ **RECOMENDABLE**

DOPPELGÄNGER 4

San Juan y Vigo vuelven a subir la apuesta

Texto Santiago Jerez Ferrante **@nerdycinephile**

FICHA TÉCNICA

OBRA
Doppelgänger
AUTORES / ARTISTAS
Pablo Vigo y
Matías San Juan
EDITORIAL
La pinta
www.bibliopinta.com
LANZAMIENTO
Septiembre 2016
IDIOMA
Castellano

En septiembre de este año, se lanzó la edición número cuatro de lo que ya (esperemos) sea una fija a la hora de pensar la historieta argentina actual, la *Doppelgänger*. Los escritores y dibujantes argentinos **Matías San Juan** y **Pablo Vigo**, juntos, haciendo lo que mejor saben hacer con una soltura y una frescura hermosa. Esta revista trimestral publicada por **La Pinta** se divide en dos partes: por un lado, las historias de uno de los autores y, literalmente del otro lado de la revista, las historias del otro. Por lo general, San Juan trae narraciones violentas y de crimen, mientras que Vigo trae relatos pseudo autobiográficas cargados de cierta extrañeza.

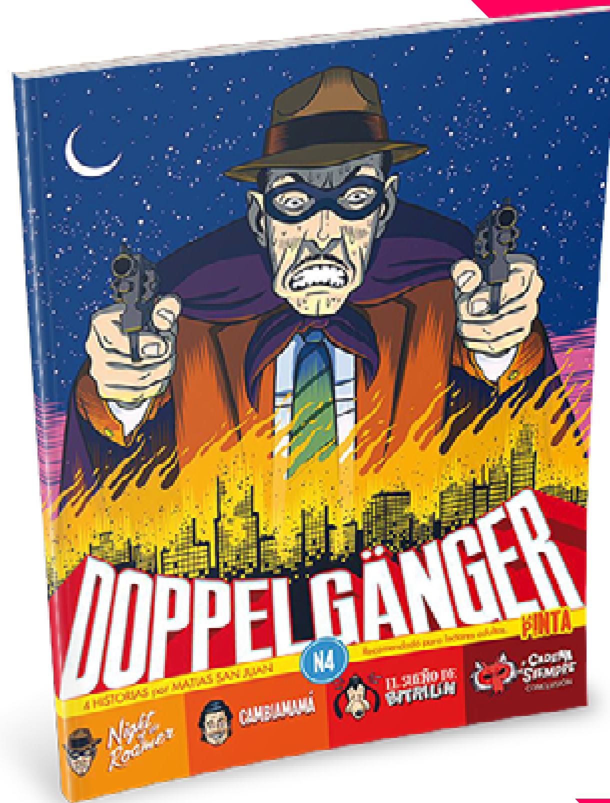
Su pasión por las historietas y toda una vida de amistad los unió en este proyecto totalmente independiente de las grandes editoriales. "*Una revista donde estemos nada más vos y yo (por Vigo), y hagamos lo que se nos canta. Yo por mi lado, vos de tu lado, y ya*", fue la descripción que dio el propio San Juan en una entrevista previa con **Glitchy Frames**, en referencia a esta publicación que en sus primeros tres números ya logró una gran repercusión y reconocimiento.

Esta **Doppelgänger** número cuatro trae cinco historias de Vigo (*"Acá estabas", "Era una noche tormentosa", "Lo salvaje", "Un boludo en una fiesta"* y *"Faltaba más"*) y cuatro de San Juan (*"Night of the Roamer", "Cambiamamá", "El sueño de Bitrilín"* y la última parte de *"La cadena de siempre"*).

Era una noche tormentosa es la segunda historia que aparece en el lado de Vigo y es gran parte del porqué del título de esta nota. El autor logra contar la vida de una mujer a través de una simple acción, una ducha caliente luego de una lluvia fría. Una ducha caliente que sirve como disparador para hablar sobre la vida del personaje, su pasado, sus miedos, sus amistades y, como es usual en este historietista: sobre la rutina y la dejadez de la vida diaria. *Era una noche tormentosa*, es Vigo experimentando con conceptos nuevos, donde se puede notar la seriedad de la narrativa acompañada como siempre por la simpleza de sus trazos. Su estilo minimalista y casi geométrico nunca falla. No hay nada que esté de más en sus viñetas, todo está ahí por alguna razón, y todo suma.

Night of the Roamer (La noche del merodeador) es la primera historia del lado de San Juan, una de detectives, pero con una vuelta: el detective es un perdedor borracho y borderline psicótico. San Juan abre el juego con un policial negro atípico y ridículo en el que el protagonista deviene en vigilante enmascarado luego de que su mujer lo abandona o, como él piensa, luego de que la hayan raptado. La magia en la historia y en su autor viene de la fusión entre un escenario americano casi de los ochentas y un lenguaje argentino que descoloca al lector y no lo deja pisar tierra firme.

"Una revista donde estemos nada más vos y yo (por Vigo), y hagamos lo que se nos canta. Yo por mi lado, vos de tu lado, y ya", fue la descripción que dio el propio San Juan en una entrevista previa con Glitchy Frames"

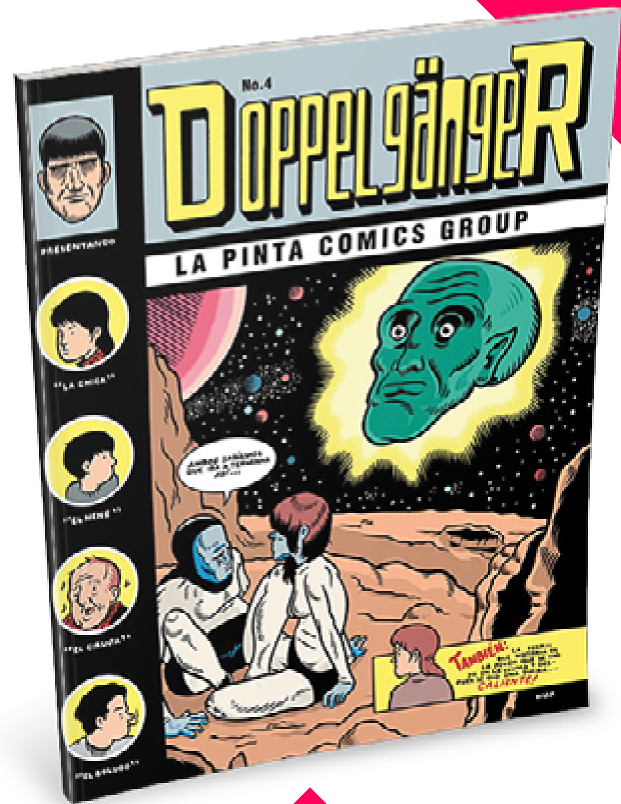


PORTADA DE MATÍAS SAN JUAN ILUSTRANDO A EL MERODEADOR A PLENO Y A COLOR.

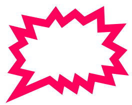
Un boludo en una fiesta es la cuarta historia del lado de Vigo, destacable por su sencillez y franqueza. Un personaje —el boludo— narra en su cabeza, con estilo literario, lo que piensa sobre su novia. Eso es todo. Un momento, un instante en la vida de un personaje. Este instante no adquiere más significado del que ya acarrea, es lo que es y por eso funciona.

Cambiamamá es la segunda historia del lado de San Juan, una parodia a esos reality shows estadounidenses donde los participantes cambian de familia, en este caso las que cambian son las madres. San Juan vuelve a ir al choque mostrando dos estereotipos de familia totalmente distintos y dejando que el arte hable solo. Ninguna moraleja sobre el final, ninguna bajada de línea, solo una postal de una sociedad consumida por el entretenimiento barato. Esta historia se complementa temáticamente con *El sueño de Bitrilín*, que narra, justamente, el sueño apocalíptico de un personaje solo para despertar en un mundo mucho peor.

Uno pensaría que el formato de historias cortas podría volverse viejo, aburrido o repetitivo, pero acá sucede todo lo contrario. Los autores escapan del conformismo y la comodidad de estancarse en lo que funciona, logran despegarse una y otra vez de sus universos conocidos y así sorprender continuamente al lector. Demás está decir: no duden, compren y lean. **EXCELENTE**



PORTADA DE PABLO VIGO CON UN DEJO DE SCI FI QUE NOS PONE EN TONO YA DESDE EL PRINCIPIO.



THE WWE: THEN. NOW. FOREVER

Entonces. Ahora. Por Siempre.

Texto Solowi Fawles **@ilaleicSoloist**

FICHA TÉCNICA

FORMATO
One-shot (48 PÁG.)
AUTOR
Dennis Hopeless
ARTISTAS
Daniel Bayliss, Dan Mora, Rob Schamberger (Invitado)
EDITORIAL
BOOM! Studios
LANZAMIENTO
9 de noviembre de 2016
IDIOMA
Inglés

El mundo del entretenimiento deportivo no es ajeno al de los cómics. Desde que Steve Ditko quiso hacerse unos pesos y aceptó dibujar la miniserie de 5 tomos *WWF Battlemania* allá por el año 91, la más grande empresa de wrestling en el mundo ha tenido más de un encuentro con este medio. *Y déjenme decirles, la mayoría no fueron bonitos*.

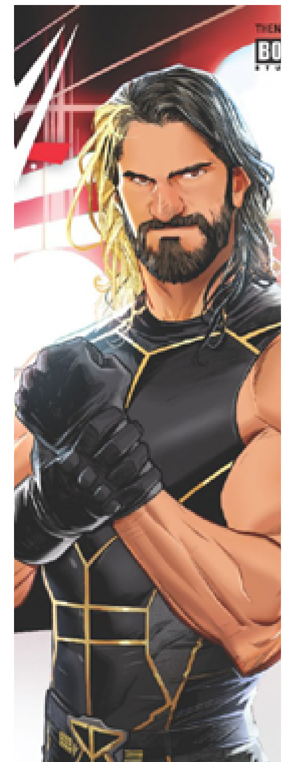
Estamos hablando de niveles tan malos como *Rob-Liefeld-borracho-adaptando-al-cómic-la-película-de-100%Lucha-en-la-revista-de-Magic-Kids*. Para los fanáticos del wrestling, ni siquiera *WWE King of the Ring 94* o *Heroes of Wrestling*, es tan doloroso de ver como las series de WWE publicadas por Chaos Comics.

No vamos a decir que todos los comics acerca de WWE son malos. Algunos, como *WWE Superstars* volúmenes 3 y 4, son decentes y el ya mencionado *WWF Battlemania* tiene al menos algo de encanto retro. Pero que las frases "baja calidad artística" e "historias absurdas tirando al mal gusto" se suelen encontrar ligadas a los intentos de llevar el mundo del wrestling al cómic, es indiscutible.

Por fortuna, **Boom! Studios** no es una editorial que se duerma en los laureles y en este volumen de más de 40 páginas nos da una muestra de lo que son capaces de hacer. Cuando damos vuelta las páginas, nos encontramos con lo que nos espera el año próximo cuando se inicie su tirada regular.

El equipo de Dennis Hopeless como escritor (*All-New X-Men 2016*) junto a Daniel Bayliss (*Mighty Morphin Power Rangers*) y Dan Mora (*Klaus*) como artistas han dado una estupenda primera impresión, tanto con las 20 páginas en las cuales narran la caída de *The Shield*, como en la caricaturesca aventura de los actuales campeones en pareja, *The New Day*, en su intento por devolverle la positividad a los niños. El cómic cuenta, además, con una simple pero encantadora historia protagonizada por el ex-luchador *Tugboat*, y también con una participación especial del artista Rob Schamberger, quien consigue captar maravillosamente el espíritu de la revolución de mujeres en WWE a través de la luchadora Sasha Banks.

Si bien algunos pensábamos que *WWE: Then. Now. Forever.* podría llegar a copiar la fórmula de la exitosa tirada de comics de *Lucha Underground*, a las pocas páginas nos damos cuenta de que no es así: mientras que el primero extiende y se adhiere al canon, el segundo juega con su propia mitología en lugar de abusar de ella o de saturar con argumentos que parecen salidos de un viernes de mezclar vino y sustancia en las oficinas de DC.



Es una lástima que las ediciones que saldrán a la venta no cuenten con los cómics de una página promocionales de la Comic-Con de San Diego. Por fortuna aún nos encontramos ante un producto de calidad; este volumen 0 superó las expectativas y nos dejó preparados para recibir lo que nos espera el año que viene con cautela, cierto, pero también con ansias. **YES! YES! YES!**

HOPELESS
MORA
THIBODEAUX
GUILLORY
SCHAMBERGER
BAYLISS
FRIDOLFS

PORTADAS ILUSTRADAS POR DAN MORA, ERIC POWELL, JUAN DOE, MATÍAS BERGARA, FRAZER IRVING.

Destacados del mes

Anime Next

ENERO 2017

Texto Solowi Fawles **@ilaleicSoloist**

¿Qué mejor manera de recibir al nuevo año que tomando hasta desmayarse viendo anime? Enero ya tiene lista la cartelera de estrenos y, mientras los japoneses se arropan en el kotatsu, nosotros te recomendamos algunos para que disfrutes con helado y ventilador / AC.

SHOUWA GENROKU RAKUGO SHINJUU | *7 de enero*

La adaptación de los primeros cinco volúmenes del manga creado por Haruko Kumota (Itoshi no Nekkoke) nos voló la capelu con una historia magistralmente contada que nos sumió a todos en el mundo del entretenimiento verbal japonés conocido como Rakugo. La historia, que parte con un joven yakuza recién liberado de prisión que busca dejar atrás su pasado criminal para convertirse en un aprendiz de Rakugo, destila calidad por donde la mires. Desde la fluida narrativa que oscila entre presente y futuro, pasando por las relaciones que de a poco y con cuidado se van entretejiendo frente al espectador, hasta llegar a los shows de Rakugo con los cuales los personajes nos hacen reír y llorar a lo largo de la serie. Promete ser una secuela por la que vale la pena maratonearse la primera temporada.

DEMI-CHAN WA KATARITAI | *8 de enero*

Por más que muchos crean que el género de chicas monstruos está gastado, la animación de A-1 Pictures ofrece una propuesta interesante: ¿Y si los monstruos de antaño no fuesen más que personas con características especiales? Takahashi Tetsuo es un profesor que siempre ha sentido fascinación por estos seres sobrenaturales, en algún momento llamados Ajin, pero que ahora prefieren ser llamados con el más bonito y moderno nombre de 'Demi' ¡Imaginen su suerte cuando descubre que una de sus estudiantes es una de estas Demi, y una vampiresa nada menos! A partir de allí, irá de a poco entablando relaciones con otros como ella, aprendiendo sobre ellos, ayudándolos a forjar lazos entre sí y resolviendo toda clase de problemas que vayan surgiendo. La obra escrita y dibujada por Petosu es una pieza salpicada de humor y ternura, con mensajes muy positivos que resaltan la importancia del diálogo, el afecto, la comprensión y el apoyo mutuo.

H Y P E — NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)



LITTLE WITCH ACADEMIA | *8 de enero*

Desde el furor que hizo allá por el 2013 con un OVA de media hora, los fanáticos de la animación de Trigger le insistieron al estudio para que saque más contenido. Con una secuela parcialmente financiada por un muy exitoso Kickstarter, el estudio Trigger finalmente dio el ok a lo que, sin duda, será el gran estreno del año. Los OVAs –que hasta ahora cubren la historia de Akko en la prestigiosa academia para brujas de Luna Nova– cuenta no solo con una ejecución impecable en casi todos los aspectos, sino que consigue absorber al espectador desde el primer momento con una calidad de animación increíblemente fluida, una banda sonora envolvente compuesta por Muchiru Ooshima (*Fullmetal Alchemist, The Tatami Galaxy*) y personajes tan dinámicos como memorables interactuando con un mundo de fantasía del cual solo hemos visto la punta del iceberg.



ACCA 13-KU KANSATSU-KA | *10 de enero*

¿Querían un drama policial con bishounens? ¿Cómo que no? Bueno, no importa, acá lo tienen. Esta animación de parte de Madhouse es la adaptación del manga escrito y dibujado por Natsume Ono (*Ristorante Paradiso, House of Five Leaves*). La trama se desarrolla en el reino de Dowa: sus 13 estados son controlados por múltiples agencias subordinadas a una enorme organización conocida como ACCA, dentro de la cual Jean Otis y los miembros de la agencia a la que pertenece se encargan de monitorear las actividades dentro de la misma ACCA. Un anime ideal para aquellos que gusten de una historia madura con una gran capacidad de adentrarnos en el encantador y complejo mundo donde se desarrolla.



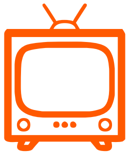
KOBAYASHI-SAN CHI NO MAID DRAGON | *12 de enero*

Ponerse bien en pedo una noche después del laburo es combustible para grandes historias, y esta no es la excepción. La animación de KyoAni cuenta la historia de una oficinista que, después de una noche de juerga, despierta con resaca y... una dragona en su puerta vestida de mucama. Partiendo de esta premisa, el mangaka Cool-kyou Shinsha (*Komori-san wa Kotowarenai!, Danna ga Nani wo Itteiru ka Wakaranai Ken*), nos presenta un elenco de humanos y dragones tratando de coexistir en la complicada sociedad japonesa. Teniendo en cuenta que se trata de un manga explícitamente yuri, es una interesante elección por parte de un estudio que recientemente ha sido criticado por exceso de queerbaiting en sus adaptaciones. Ciertamente, algo que vale la pena revisar para ver cómo lo manejan.



— NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)





MOB PSYCHO 100

Saitama con peluca

Texto Rodrigo "Capitán" Scarlata



UN JOVEN CON PODERES PSÍQUICOS ALUCINANTES, UN MAESTRO CON MORAL DUDOSA, MÁS UNA LISTA INTERMINABLE DE DESOPILANTES AVENTURAS.

FICHA ANIME

TÍTULO
Mob Psycho 100
DIRECTOR
Yuzuru Tachikawa
ESCRITOR
Hiroshi Seko
ESTUDIO
Bones
MÚSICA
Kenji Kawai
ESTRENO
12 de julio de 2016
EPISODIOS
12

Mob Psycho 100 es un webcomic japonés creado por el mangaka nipón **ONE**, que comenzó su publicación en Ura Sunday el 18 de abril de 2012, para ser adaptado luego en 12 episodios televisados entre julio y septiembre del 2016 Este manga cuenta la historia de **Shigeo Kageyama** —también conocido como "**Mob**"—, un joven en etapa de secundaria con increíbles poderes psíquicos que utiliza únicamente para combatir al envenenado mundo de los espíritus que busca esparcir el caos por el mundo de los vivos; por más impresionantes que sean sus habilidades, Kageyama juró a su maestro, **Reigen Arataka**, jamás usarlos contra los humanos. Con esta premisa comienza **Mob Psycho 100**, una serie que no convence demasiado hasta que te vuela la peluca.

Mob Psycho 100, a simple vista, parece el típico Shonen lisérgico que está de moda, con transiciones entre trazos de lápices, animación tradicional y los efectos más actuales. Pero detrás de esa fina cortina comercial se encuentra una serie única que sorprende, atrapa, divierte y enamora.

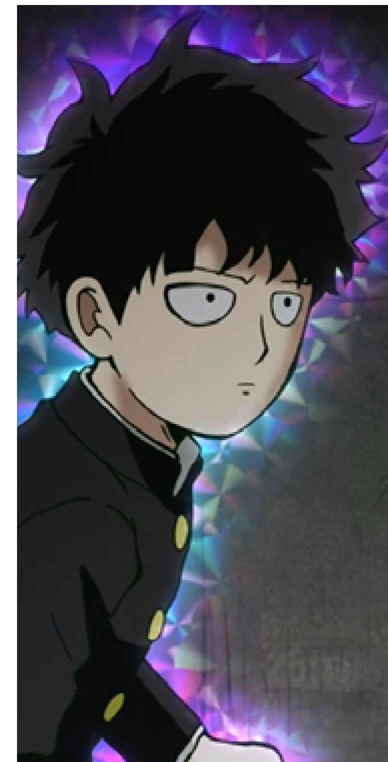
Shigeo es un joven introvertido e inseguro, con fuertes valores morales, muchos de ellos impuestos por su mentor Reigen, un tipo sin poderes o habilidad especiales, que se dedica a estafar gente con la premisa de ser espiritista. Shigeo no está al tanto de eso (aunque lo sospecha) y respeta muchísimo la palabra de su mentor quien, a pesar de ser un estafador, prueba ser una figura influyente en las buenas decisiones del joven protagonista. A su vez, los poderes de "Mob" son tan grandes que debe contener sus emociones para no explotar y volverse una máquina de matar. Esto establece una divertida mecánica que rompe la cuarta pared, ya que cada vez que Shigeo se ve expuesto a alguna situación estresante, el porcentaje de posibilidades de explotar crece hasta llegar al 100% y estallar en poder.

A la par, se introduce a **Ritsu Kageyama** —hermano de Shigeo—, un muchacho talentoso, inteligente, aplicado, deportista y popular. Ritsu demuestra un gran sentimiento de compañerismo y comprensión que enmascara una envidia enorme hacia su hermano.

Más adelante, aparece **Ekubo** (**Hoyuelo**), el comic relief que se encarga de quitarle peso a situaciones algo amargas. Un personaje que va creciendo (lenta, pero copiosamente) dentro de los corazones de los seguidores de la historia.

A medida que la trama avanza, se presentan otros personajes con habilidades psíquicas increíbles y una conspiración que planea crear soldados psíquicos con un terrible propósito.

Ahora bien, en una actualidad con importantes piezas de animación como *Kill la Kill, One Punch Man, Youndemasuyou Azazeru San* y varias otras que abarcan un estilo lisérgico, gracioso (a veces serio), con raras fusiones de estilos de animación









y acción frenética: ¿Qué lugar ocupa **Mob Psycho 100**? ¿Qué hace que no se hunda en el mar de la mediocridad? La respuesta está en el sabor nostálgico visual y narrativo que tiene. Por momentos, está presente el humor de *Furi Kuri*, la acción de *Dragon Ball Z* y la animación frenética e imparable de *Kare Kano* o *Excel Saga*, y es esta extraña fusión la que inconscientemente lleva al: "Bueno, un capítulo más y ya", hasta que de pronto se acaba la serie y uno se queda mirando el reproductor en negro, satisfecho por lo que acaba de disfrutar, pero con ganas de más.

Si bien es posible que Mob Psycho no quede grabada en la memoria colectiva, es una serie que cualquiera, en cualquier momento, puede disfrutar y utilizar como referente para elevar el grado de exigencia con todas las demás, porque establece una vara que hoy en día muy pocos animes logran superar.

Esta historia nos recuerda porque a veces, medio como zombies y por admiración a Japón, terminamos aceptando cuanta *Magic Girl* y cuanto *Ninja* irresponsable nos tiran, y no debería ser así. Uno siempre debe exigir más *Jojo*, más *One Punch Man*, más *Kill la Kill* y más *Mob Psycho 100*.

◢ **VUELA PELUCAS**

ANTOLOGÍA DEL STUDIO GHIBLI

DE *NAUSICAÄ* A *KOKURIKO* CON AMOR

Texto Nahuel Escalada **@NahuEscalada94**



Los tomos "**Antología del Studio Ghibli**" son un trabajo del español **Manuel Robles**, que se encargó de recopilar absolutamente todo sobre el magnífico **Studio Ghibli**, logrando una gran enciclopedia cronológica de la compañía nipona.

Como parte de la colección "Manga Books" de la editorial Dolmen de España, esta antología es el resultado de un recorrido de investigación y recopilación de muchos años. Porque, Manuel Robles –diseñador gráfico en animación e historietas- dedicó gran parte de su vida a alimentar su pasión por el Studio Ghibli. Nacido en Barcelona, Manuel comenta (en el primer tomo de esta Antología) que parte del fanatismo hacia el estudio nipón devino en el entusiasmo de comunicar y compartir aquel rejunte de información que había conseguido con tanta efervescencia, sobre todo en tiempos donde internet daba sus primeros pasos y era bastante difícil hacerse con información sobre Ghibli y, mucho menos, en español. Es por ello, que fundo el blog Studio Ghibli Weblog, un sitio enteramente en castellano dedicado a la productora, donde sus películas eran las figuras destacas como así todo lo que supo construir el estudio en eso que conocemos como marketing.

Tiempo después, el emprendimiento en solitario se expandió para generar monografías, esas que las rotativas imprimieron y distribuyeron en algunas librerías del país catalán. Es así que luego de muchos años de sacrificios y amor al plantel del Studio y sus creaciones, llego la oportunidad de reunir -en un primer momento- todo ese material en un libro.

"**Antología del Studio Ghibli**" es un trabajo que se divide en dos partes: la primera, abarca desde los inicios del estudio, arrancando con su primera película titulada "*Kaze no Tani no NAUSICAÄ*" (1984), pasando por la obligatoria "*Tonari no Totoro*" (1988), el desarrollo del emprendimiento en la industria cinematográfica, hasta llegar a la inmensa "*Mononoke Hime*" (1997), esa que tanta popularidad y renombre le dio al Studio Ghibli. La segunda parte, retoma el camino con "*Tonari no Yamada-kun*" (1999) y las consecuencias del éxito que fue La princesa Mononoke, pasando por el film que les dio el status mayor en el mundo –"*Sen to Chihiro no Kamikakushi*" (2001)- para finalizar con la pre-producción de lo que termino siendo "*Kaze Tachinu*" (2013) –acá conocida como "*El viento se levanta*"-. En medio de esta longeva cronología, el autor comparte y cuenta todo lo referido que podemos imaginar sobre el estudio japonés: desde el Merchandising (libros de arte, monografías, música, figuras de colección, videojuegos, establecimientos y un largo etc.), premios y honorarios, sin obviar el contexto histórico y biográfico, a la par de compartir cientos de datos de color. También, como no podía ser de otra forma, nos da un desfile de cada personalidad que dejo su marca en Ghibli (Hayao Miyazaki, Isao Takahata, entre otros) contándonos su labor y la importancia de estas figuras para con el estudio. Además, de dejar una correspondiente opinión personal en cada largometraje.

Este no es un libro de Hayao Miyazaki. No, es un libro sobre el Studio Ghibli y bien merecido lo tiene porque, como dice el autor, no hay mucho material en castellano que podamos encontrar sobre este maravilloso estudio. Lo único que podríamos llegar a criticarle es la falta de color, ya que gran parte de estas ediciones están en blanco y negro –de hecho, el primer tomo es todo en blanco y negro-, y es un sacrilegio cuando se trata de *Totoro, Marco Pagatto, Mononoke, Chihiro, Sophie* y tantos otros. Definitivamente, este en un gran libro para aquellos curiosos con ganas de sumergirse en el mágico universo del Studio Ghibli y, por supuesto, un lindo souvenir para los fanáticos.

FICHA TÉCNICA

OBRA
Antología del Studio Ghibli
AUTORES
Manuel Robles
GÉNERO
Biografía
EDITORIAL
Dolmen Editorial
LANZAMIENTO
Abril 2010: Tomo 1 (1ª ed.)
Abril 2013: Tomo 2 (1ª ed.)
(España)
IDIOMA
Castellano





CREATIVIDAD, S.A.

CÓMO LLEVAR LA INSPIRACIÓN HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ

Texto Nahuel Escalada **@NahuEscalada94**

Creatividad, S.A. es la autobiografía de **Ed Catmull**, cofundador y actual presidente de **Pixar Animation Studios** y **Disney Animation**, doctorado en el campo de animación digital. Este libro además de contar la historia de Pixar, se propone como una tesis de cómo gestionar una empresa y, fundamentalmente, dar paso a una cultura de creatividad.

Talento, inspiración, trabajo y creatividad: cuatro reglas esenciales para cualquier emprendimiento; Ed Catmull tardó mucho en fondear esas ideas. Nacido en el seno de una familia humilde, en el condado de Utah, el pequeño Ed pasaba sus tardes frente a un viejo RCA deslumbrado por el maravilloso mundo que Walt Disney presentaba en las tardes de los 50's. Fue en esos momentos cuando el retoño Catmull decidió la carrera de su vida: ser animador de películas en honor a aquellos maestros que dejaron su marca y alma en los bocetos de "*Alice in Wonderland*" (1951), "*Peter Pan*" (1953) y "*Pinocho*" (1940), sólo por nombrar algunos. Pero él no quería ser animador tradicional, de lápiz y papel, sino animador por ordenador, algo insólito en aquella temprana edad de la tecnología.

Así, terminó carrera académica en la Universidad de Utah y una vez egresado de las áreas de física y ciencia informática, no pasó mucho tiempo hasta que presentó su primer trabajo: el modelo digitalizado de su propia mano izquierda. A la distancia puede sonar como algo menor, pero en los primeros 70's fue una auténtica revelación. Tan así, que sirvió como carta de presentación para hacerse un lugar en las filas de **Lucasfilm**, contratado (casi) personalmente por George Lucas. Su labor no podía ser otro que supervisar el área de animación por computadoras. Establecido como supervisor, Catmull fue testigo de los más grandes avances e inventos tecnológicos. Por ejemplo, el nacimiento de Atari y la impronta de los efectos especiales en Hollywood. Además, tuvo el gusto de compartir más de un momento con directores de cine como Steven Spielberg y Martin Scorsese, quienes con frecuencia rondaban en los platos de los estudios de Lucas. Y fue en esas instancias donde se cuestionó, ¿sería posible realizar una película animada enteramente hecha por computadoras? Y, principalmente, ¿se puede contar una buena historia en un largometraje animado?

FICHA TÉCNICA

OBRA
Creatividad, S.A.
AUTORES
Ed Catmull y
Amy Wallace
GÉNERO
Biografía
EDITORIAL
Conecta
LANZAMIENTO
Febrero 2015
IDIOMA
Castellano



De aquí en más, Ed -junto a la autora **Amy Wallace**- relatan en el libro el origen de Pixar, la relación con Steve Jobs y su importancia dentro de la estructura del estudio; lo fundamental que fue conocer a **John Lasseter** -el otro co-creador- y lo que significó el viaje de supervivencia en una industria cinéfila cerrada y temerosa frente a la iniciativa del innato y poderoso Pixar con sus ordenadores creando arte audiovisual. También, por supuesto, cuentan el detrás de escena de la producción de cada película; lo dificultoso que fue la creación de dos filmes en simultáneo -"*A Bug's Life*" (1998) y "*Toy Story 2*" (1999)- que casi provocan el desbarranco total del estudio debido al estrés inconmensurable de gestionar dichas producciones.

"De los errores se aprende" dice el dicho y todo ese desgaste físico y mental acumulado devino en la política central de Pixar: para que fluya la creatividad, es necesario un espacio compartido, sin jerarquizaciones, donde todo personal cumple una función en el estudio. Los colaboradores no son entes, tienen su lugar y cada una de sus ideas, por más diminutas que sean, alimentan las enormes creaciones que nos han obsequiado en estos más de 20 años. En palabras de Ed: "Una cultura de creatividad. Una cultura creativa que, a través del trabajo en conjunto, alimenta la inspiración de aquellos talentos dormidos."

En definitiva, **Creatividad, S.A.** es una lectura por demás interesante y esencial para todo aquel fanático de **Pixar** y, sin duda, para el amante del séptimo arte.



TE ACOMPAÑAMOS
A DONDE QUIERAS

ISSUU APP

ANDROID

WINDOWS PHONE

APPLE IOS



ISSUU.COM/GLITCHYFRAMES



